DIBUJAR ES FACIL 3



AFHA

Dibujar es fácil

método ideado para aprender dibujo y pintura por si mismo

josé llobera

román oltra

Dibujar es fácil

TOMO III



el método de dibujo

comprende los siguientes títulos

dibujar es fácil (tres tomos)

pintar es fácil (dos tomos)

dibujo publicitario (dos tomos)

dibujo de historietas (un tomo)

C/. Maestro Nicolau, 4 Barcelona (6)
Undécima edición: Abril 1974
Depósito Legal: B. 6578-1974 (III)
ISBN 84-201-0347-0 Obra completa
ISBN 84-201-0027-7 Tomo 3
Impreso en España
Printed in Spain
Impreso por EMOGRAPH, S. A.
Almirante Oquendo, 1-9 Barcelona (5)

los autores

josé llobera



Ilustrador de primera línea, de una asombrosa versatilidad. Formado en el campo de la ilustración a pluma, domina en la actualidad todas las técnicas del dibujo moderno. Ha sido diseñador y «layoutista» de una de las más importantes Agencias de Publicidad de España, donde era conocido por «el dibujante que piensa», es decir: es un hombre que aplica la sicología al dibujo y sabe expresar con el lápiz, la pluma o el pincel las más encontradas emociones humanas. Ha planificado el método «Dibujar es fácil», sistematizando la enseñanza de las técnicas en forma práctica y positiva, altamente eficaz. La mayor parte del material gráfico de este libro se debe a la habilidad de su arte y a la soltura de sus manos.

román oltra



Forma un «tándem» perfecto con el artista, expresando, con su dominio del lenguaje y de las necesidades pedagógicas, todo aquello que el artista expresa con imágenes. En una palabra: El artista gráfico habla por su pluma. Fiel intérprete del sentir a veces inconsciente del dibujante, sabe infundir en el lector el mismo proceso de creación y elaboración de la obra gráfica. Ha sido crítico cinematográfico y colabora en la realización de Cursos para la enseñanza a distancia. Humanista, hábil pedagogo, sabe expresarse con el lenguaje adecuado al medio y al lector. Pone al alcance de todos los más áridos temas en la forma más amena posible, evitando el cansancio. Actualmente forma parte, como técnico y «copywriter» de una importante Agencia de Publicidad española.

reconocimiento

Lanzar al mercado un método como el presente requiere algo más que la mente creadora y la capacidad artística de un solo hombre. Requiere colaboración.

Un artista ha de tener una personalidad que le es propia. Pero cuando trata de transmitir sus conocimientos para que sean útiles a los demás, no puede limitarse a dar a conocer su experiencia creacional. Para ello agradece aquí la colaboración sincera y entusiasta de una serie de artistas cuya obra enriquece estas páginas y es una ayuda valiosa para la asimilación de las enseñanzas contenidas en el método.

En DIBUJAR ES FÁCIL ha colaborado Oscar Tébar.

En PINTAR ES FÁCIL han colaborado, José Noé, Jesús Blasco, Luis Herrero y Francisco Miñarro.

En DIBUJO DE HISTORIETAS han colaborado Jesús Blasco, Jorge Macabich, Francisco Darnís, Boixar, Giner, José Crespo y Francisco Miñarro. (Se incluyen, asimismo, reproducciones de famosos historietistas.)

En DIBUJO PUBLICITARIO han colaborado Juan Santandreu, Pedro Richard, Pedro Llobera y Francisco Martínez. (Los dos últimos han intervenido como viñetistas y montadores en todos los volúmenes del método.)

Agradecemos asimismo la cooperación de Flash-Publicidad, gracias a la cual se pudo confeccionar la parte del libro relacionada con la Publicidad en Prensa; de Félix Gallent, maquetista del pliego editorial, y de Estudios Buch-San Juan, quienes facilitaron la documentación gráfica correspondiente a dibujos animados, cine y televisión.

prólogo

Si usted es un buen aficionado al dibujo, en las páginas de este libro encontrará la ayuda formal que precisaba para concretar su afición. Pues la ilustración es el aspecto más logrado y una especialidad de múltiples utilidades y aplicaciones prácticas que no deben desdeñarse.

La ilustración permite la utilización de numerosas técnicas y diversidades de procedimientos artísticos. Estos procedimientos se aplican a diversidad de temas, que en este volumen se concretan a la figura, los animales, el paisaje. Los procedimientos artísticos con los que usted traba conocimiento son: perfeccionamiento del dibujo a lápiz, la pluma y el carbón, y principios del dibujo a sanguina. Se inicia también en el estudio de la técnica de la caña, la aguada y el uso del pincel con un solo tono.

Como puede apreciarse, adentrarse en el estudio y la práctica de las enseñanzas contenidas en este volumen requieren de usted unos conocimientos previos de dibujo, objeto éste de los dos volúmenes anteriores del método («DIBUJAR ES FÁCIL», tomos I y II).

Si domina usted los principios del dibujo, disfrutará de veras con este libro. Descubrirá las posibilidades que se le ofrecen a través de una enseñanza metódica, gradual y progresiva que paso a paso va dándole los medios de desarrollar con plenitud sus posibilidades de expresión artística.

Sus aptitudes innatas para el dibujo — para la ilustración de categoría — tiene aquí los medios y el camino necesarios para aflorar. Dispone de una guía segura y eficaz que le lleva de la mano y le proporciona aquellos recursos «de oficio» que distinguen lo espontáneo y logrado de lo ineficaz e inexperto.

Es de esperar que este libro resulte estimulante para usted. Con esa finalidad ha sido editado, fieles al propósito de proporcionar al aficionado una ruta que le permita desarrollar al máximo las propias aptitudes sin los inconvenientes y tropiezos de aquellos que, fiados de su inspiración y afición, carecen no obstante de una norma. La norma está aquí, en estas páginas. Ponga usted de su parte su volutad de triunfo y el camino le resultará fácil y placentero.

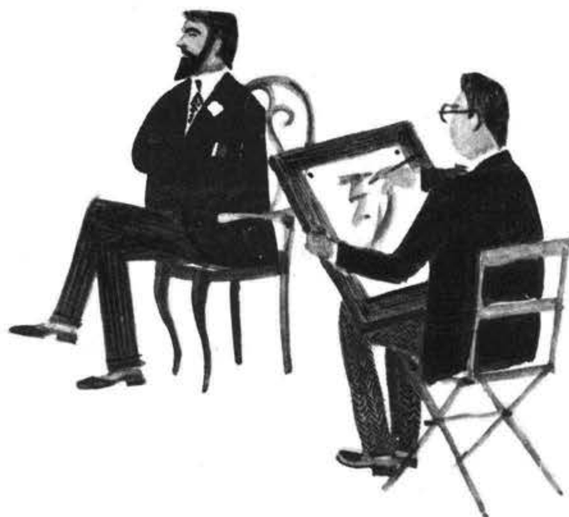
Los editores

índice

lección 11

La técnica del retrato
Los estilos en el retrato
Galería de Grandes Obras
Historia del Arte

EL RETRATO



La voz corre de boca en boca, de rellano en rellano, de casa en casa, de calle en calle... y bien pronto *todo el mundo* sabe que usted dibuja. Pero cuando la gente le da el espaldarazo a uno, generalmente lo hace encasillándolo. Y así, para la gente, el que usted dibuje equivalente a decir que es capaz de hacer retratos.

Si, amigo; cuando usted empiece a retratar a sus familiares y amigos, para esos familiares y amigos usted sabrá dibujar. Todo — o casi todo — lo que pueda hacer aparte del retrato a lápiz o al carbón, para ellos apenas importa.

Todos tenemos una tendencia natural a dibujar caras, personas, *retratos*: ¡vemos tantas durante las horas que permanecemos despiertos! Es naturalísimo que usted y yo y cualquiera que tenga un poco de habilidad con el lápiz dibuje caras: de imaginación, copiándolas de fotografías o del natural...

La creencia de la gente, pues, responde a una intuición refrendada por los hechos, del mismo modo que un dicho popular suele ser una manifestación del sentido común. Así, cuando un dibujante sabe hacer un retrato, es que ya sabe dibujar.

Consideremos ahora este asunto desde el punto de vista de usted. ¿Por qué el retrato revela que uno es un buen dibujante?

Pues porque el retrato pone a prueba los conocimientos técnicos del artista — sea dibujante o pintor — y, además, como cosa importantísima, le fuerza a obtener el *parecido*.

El parecido es lo que hace que guste un retrato al común de las gentes, empezando por la propia persona retratada y terminando por quienes le conozcan.

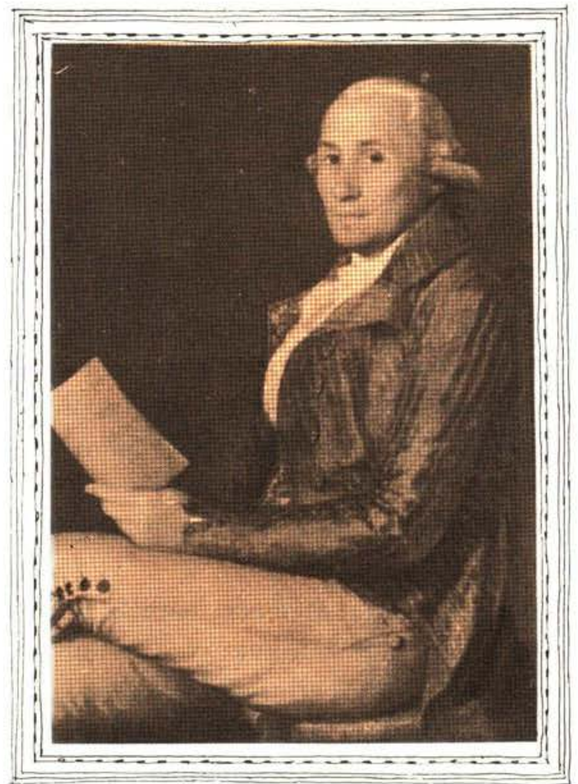
Ahora bien: ¿es esto todo por lo que respecta al retrato?

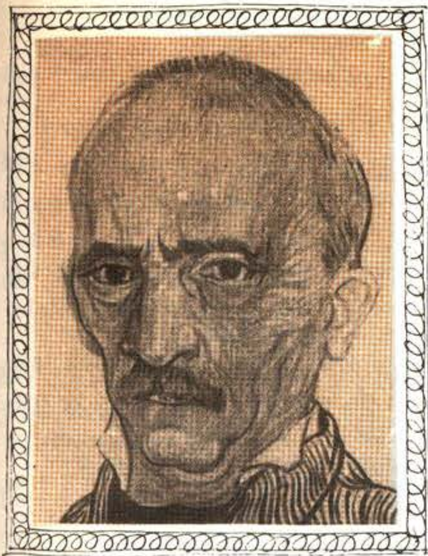
Repetiré esta pregunta refiriéndome al arte en general: ¿Es suficiente para el artista conseguir el parecido de lo dibujado o pintado con lo que ha servido de modelo?

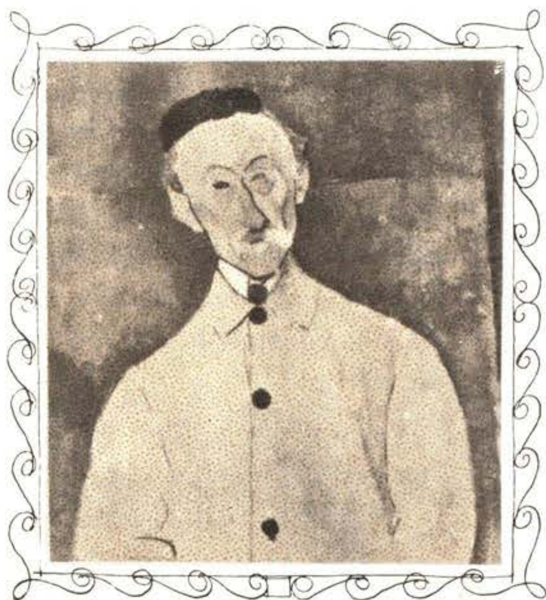
Esta cuestión — eterno caballo de batalla de los artistas — divide el campo del Arte en dos tendencias: la figurativa y la no figurativa. Los primeros someten su arte y su técnica personal al parecido del modelo. Los segundos someten el modelo a las exigencias de su personal punto de vista artístico.

Usted ha elegido el camino del arte. No es nada fácil, se lo advierto. En esta primera jornada vamos a profundizar un tema que tiene verdadera importancia: la figura. Luego... luego va a tener que seguir el ritmo. Y va a tener que poner sus cinco sentidos en esta tarea.




Esto que ve usted aquí; son retratos. Cada uno con su estilo y su técnica peculiares; realizados por diferentes artistas en distintas épocas. De Goya a Picasso, pasando por Casas, Toulouse-Lautrec, Matisse, Modigliani, Van Gogh, Degas... todos ellos con su personalidad a cuestas, reflejada en sus obras de una forma inconfundible.

A la vista de tantos estilos, de tantas técnicas, a uno se le encoge un poco el ánimo, ¿verdad? Y uno se pregunta: ¿por dónde empezar?; ¿a quién debe seguirse? Si cada artista tiene su modo de hacer, como "cada maestrillo tiene su librillo", ¿qué ha de hacer uno?

La desorientación es sólo aparente. La manifestación de la personalidad es una parte del Arte que no puede enseñarse; pero lo que hay de *oficio* en ella sigue unas normas invariables que es perciso conocer perfectamente, porque de ese conocimiento surgirá más audaz, más auténtica, la personalidad artística del dibujante o del pintor.

En esta lección, usted va a estudiar el retrato prescindiendo de procedimientos y de estilos por el momento; va a estudiar la técnica a seguir de una forma eminentemente práctica, mano a mano conmigo. Y va a adquirir conocimientos indispensables.

LA TECNICA DEL RETRATO

Voy a suponer que usted quiere realizar un retrato a lápiz. Tiene el tablero a punto, el papel, el lápiz, la goma y las ganas de trabajar. Sabe que su amigo el de la otra calle es un chico cuya fisonomía "se presta" y lo ha llamado para que le haga de modelo. Ya no falta nada; tan sólo empezar.

Pero vamos a ver: ¿ya *sabe* lo que ha de hacer?

Todos tenemos una idea más o menos clara de lo que es un retrato. Sabemos que es un dibujo o una pintura cuyo tema es la figura humana; sabemos también que esa figura puede aparecer entera o en parte en el cuadro. Sabemos, finalmente, que sea cual sea el procedimiento empleado o el estilo personal del artista, el retrato, en cuanto *retrato*, ha de responder a una norma: parecerse al modelo.

Por tanto, cuando se trata de realizar un retrato, lo primero es tener una idea clara de qué es necesario para conseguir el parecido.

La cosa no es tan fácil como parece a primera vista. Por eso hago intervenir a las ideas; son necesarias para comprender ciertas tendencias nuestras — de las que usted tampoco se escapa — y que dificultan la labor del artista en su propósito de ser objetivo.

Para conseguir la objetividad que pretende — a veces no sucede así, desde luego —, el artista ha de luchar contra dos tendencias: su tendencia a la idealización y su tendencia a la uniformidad.

Si cede a su tendencia a la idealización, ocurrirá que su retrato será el de un ser fuera de lo común, sin parecido con su modelo.

Si cede a su tendencia a la uniformidad su retrato será un ejemplo de figura sin personalidad, con un vago parecido con el modelo.

Es preciso combatir toda manifestación tendenciosa cuando de realizar un retrato se trata, puesto que por lo menos en los comienzos de la enseñanza se trata de obtener un parecido exacto con el modelo elegido. Más adelante podrá usted comprobar que la lucha contra ambas tendencias y el predominio de una u otra en el espíritu del artista es quizá una de las razones que *producen* la personalidad artística. Por eso un mismo modelo — sea retrato o no — puede ser *visto* por varios artistas sin que sus respectivas obras se parezcan entre sí... y, sin embargo, por lo que se refiere al retrato en este caso, el parecido ha sido conseguido por todos ellos. ¡Ahí está su mérito!

Voy a tratar de explicarle todo esto en forma gráfica, para su mejor comprensión.



Idealización contra parecido

¿No es verdad que, puesto a elegir, usted sabrá señalarme cual es la más bonita entre las mujeres de un grupo? ¿Y verdad que también podría señalarse al hombre más varonil de un conjunto determinado?

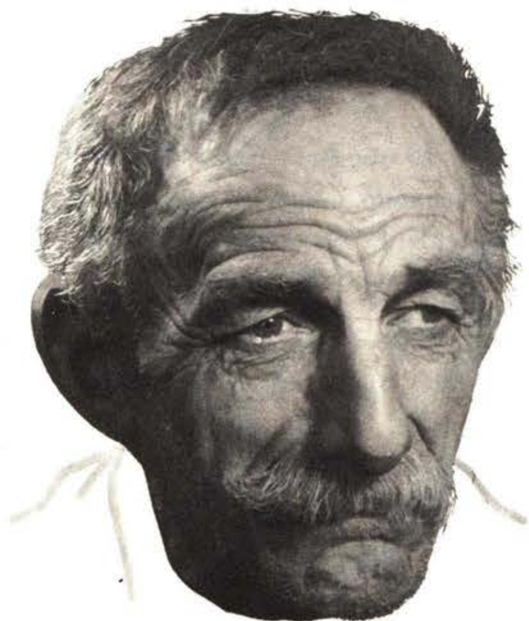
Si es así, sin duda alguna, ahora yo le pregunto: ¿por qué elige esa mujer y ese hombre y no otros?

Usted no se hace esta pregunta y, sin embargo, me la responde *eligiendo*. Y es que en nuestro espíritu todos tenemos una imagen de hombre y de mujer que hace las veces de *patrón ideal*, del que nos servimos para comparar y elegir.

Al artista se le presenta este caso de una forma mucho más acusada. Cuando quiere realizar un retrato su deseo de objetividad lucha contra su tendencia natural a la idealización. Lo que *ve* se confunde muchas veces con su *patrón ideal* y el parecido de su modelo corre peligro...

Esta "lucha" es inconsciente, puramente mental; pero quiero que usted se dé cuenta de ello a fin de que comprenda parte de la labor a realizar cuando se dibuja o pinta un retrato. Porque el artista siente la belleza y su tendencia natural es idealizar, embellecerlo todo; pero a la vez ha de conseguir por todos los medios un parecido lo más exacto posible. De ahí la lucha mental, inconsciente muchas veces, del parecido contra la idealización.

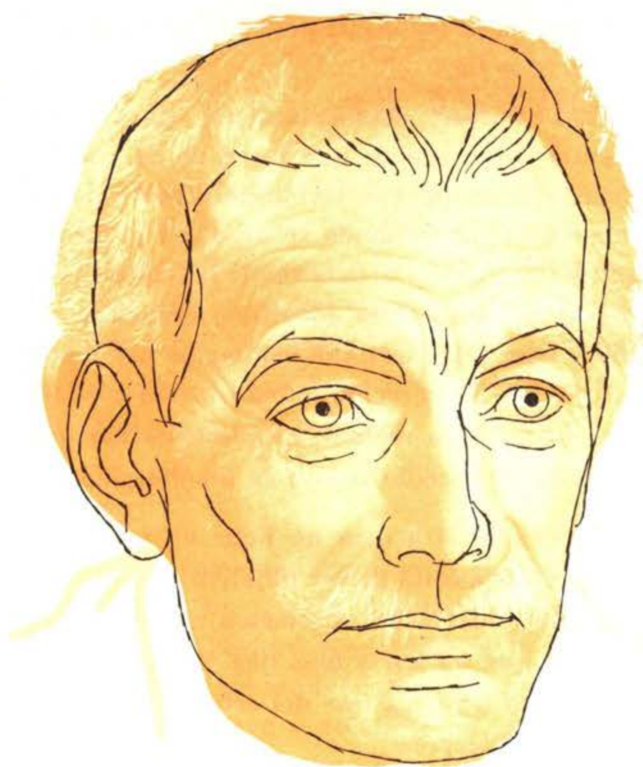
Claro que el artista no tiene en todos los casos el propósito de ser objetivo. Pero voy a prescindir de la interpretación subjetiva del artista, que no haría más que estorbarle durante esta primera fase del estudio del retrato y de su técnica...



Esta es la imagen tal como nuestros ojos la están viendo.



Esta es la imagen que quiere ver nuestra mente.



Las imperfecciones del parecido

Por lo que se refiere a la figura humana, objeto del retrato, tendría que remontarme a los griegos para tratar de explicarle en qué consiste el patrón ideal de la belleza del cuerpo humano. El hombre y la mujer no son perfectos; en eso estamos todos de acuerdo. Pero los griegos fueron quizá los primeros en alcanzar una idealización del cuerpo humano que ellos y nosotros consideramos perfecta. Las estatuas griegas son bellas; sin embargo, esa belleza no existe sobre la tierra: todo son aproximaciones... y esas aproximaciones las vemos y comprobamos gracias al patrón mental de la belleza humana que tenemos formado y que nos sirve de elemento para comprobar las figuras que vemos a nuestro alrededor.

El dibujante y el pintor con suficiente personalidad se valen de ese patrón como si fuera un auxiliar, un elemento de trabajo más.

Hágase esta pregunta: ¿Qué sucedería si utilizara mi patrón mental para hacer resaltar *precisamente* las imperfecciones de mi modelo?

Sí, sí; ¿qué sucedería? Antes le he dicho que la figura humana no era perfecta; pero que tenemos un patrón ideal que sí lo es. Al comparar uno con la otra, es evidente que las imperfecciones del modelo saltarán más a la vista... ¡y eso es precisamente lo que nos interesa!

Usted ya ha aprendido a dibujar la figura ideal; ahora debe aprender a ver, a través de ella, las imperfecciones de la figura real de su modelo. Eso es lo que va a hacer.

Fíjese en la figura de la izquierda. Es la misma que ha visto antes, pero ahora tiene superpuesto el patrón ideal — según yo lo veo —; compruebe así las imperfecciones del modelo en relación a mi patrón. ¿Ve usted? Cuanto más se aparte el modelo de mi propio patrón, más feo lo encontraré y al contrario, más hermoso cuanto más se aproxime a aquél.

Esto es lo que hace usted — o que hacemos todos — cuando aseguramos que "fulanita es guapísima" o "menganito es un chico guapo"... si es un chica la que opina.

Los *defectos* del modelo — siempre en relación a nuestro patrón mental — son las particularidades, aquello que precisamente conviene destacar para obtener un parecido. Son los detalles fisonómicos de cada individuo que forman parte de su personalidad y sin los cuales perdería buena parte de aquello que le distingue de sus semejantes.

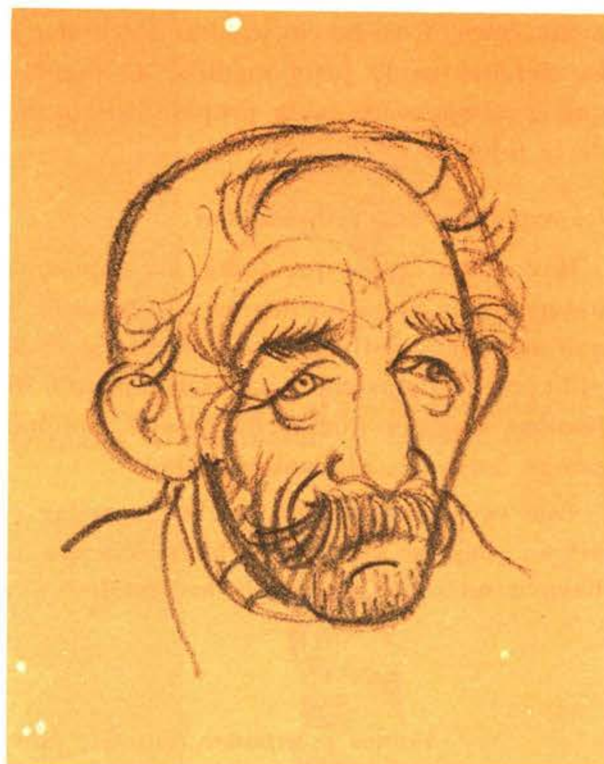
Estos detalles son los que el artista ha de captar, porque sin ellos no hay posibilidad alguna de conseguir el parecido del dibujo o la pintura con el modelo.

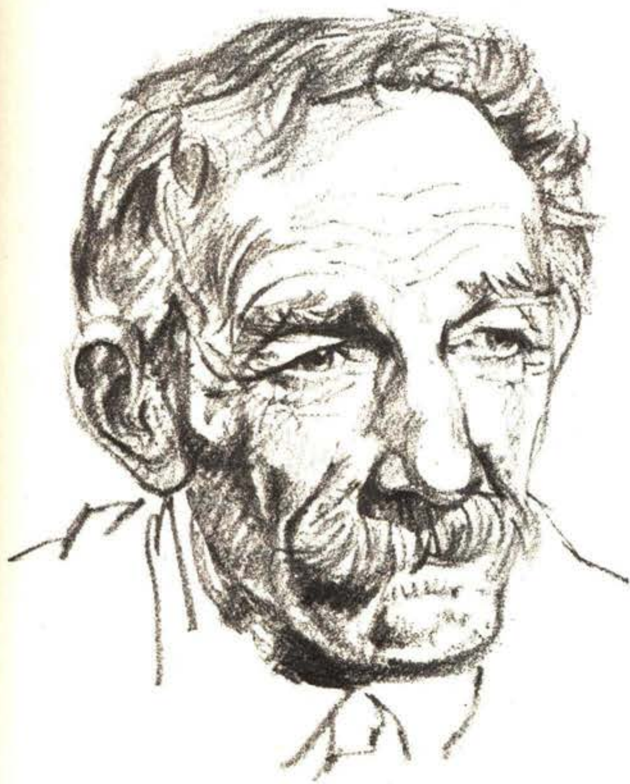
Los detalles "hacen" el parecido

¿Manos a la obra? He aquí lo que debe hacer cuando realice un retrato... Tomar nota mental de cuantos detalles — defectos o imperfecciones en relación a su patrón ideal — presente su modelo y esforzarse en *exagerarlos.*

Fíjese bien en esto: usted, inconscientemente, tratará de suavizar los defectos fiel a su tendencia de idealizar la figura; por tanto, conscientemente, ha de luchar y decantarse hacia el extremo opuesto... Quizá le parezca que en vez de realizar un retrato lo que hace es una caricatura. ¡No se preocupe!

"Para exagerar un detalle hay que haberlo apreciado primero." Ésa es la fórmula del caricaturista. Usted puede utilizarla también, pero sin exagerar. Su tendencia a la idealización frenará su propósito de forzar los defectos e imperfecciones... y piense que por mucho que se esfuerce no conseguirá exagerar lo que se imagina.





Esa labor, esa lucha entre la idealización y la exageración de los detalles ha de venir suavizada, por otra parte, por el proceso debido: un encajado bien resuelto en primer lugar, y luego, como es natural, no olvidarse de que está usted haciendo un retrato: ha de comparar, proporcionar y valorar conforme ha aprendido.

Es ésta una tarea de conjunto que debe practicar hasta llegar a realizarla sin otra preocupación mental que conseguir un buen dibujo. Todo eso que le digo no pretende otra cosa que educar su instinto de dibujante. ¡Ojalá lo consiga!

Al realizar el retrato de abajo, yo seguí el mismo proceso mental inconsciente que le describo. Dentro de mí, yo también tenía esa preocupación, ese temor a exagerar demasiado... y me imaginaba estar realizando una caricatura como la de arriba. Ah, pero lo que uno cree hacer no es muchas veces lo que real-

mente hace. Y así he conseguido dar realce a los detalles en la justa medida, de manera que el dibujo tenga sabor propio, distinto del de la fotografía.

La tendencia a la uniformidad

Hay quien opina que todos los chinos se parecen; que todos los negros son iguales... y que no sabría distinguir uno de otro si se lo pidieran. Esa persona es un claro ejemplo de hombre o mujer que se ha dejado dominar por su tendencia a la uniformidad.

Éste es el otro peligro que debe evitar el artista: dejarse vencer por la inercia que le lleva a no saber distinguir los detalles que caracterizan a sus modelos. Cuando realiza un retrato, este "artista" no puede de ningún modo personalizar; se le escapa lo importante...

Vale la pena prevenir el riesgo para evitar caer en la tentación inconsciente a la uniformidad. Existe una fórmula que puede usted utilizar para vencer esta tendencia, de la que ningún aficionado se libra a no ser a través de muchos esfuerzos y una práctica constante.

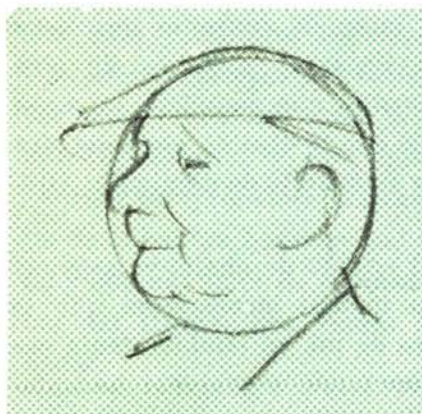
Pero antes de conocer el remedio, sepa dónde reside el peligro. Vale la pena prestar un poco de atención y tomar buena nota: es muy importante para el futuro.

Vamos a suponer que este buen hombre es nuestro modelo. Queremos hacerle un retrato y, como no hay inconveniente por su parte, ponemos manos a la obra...



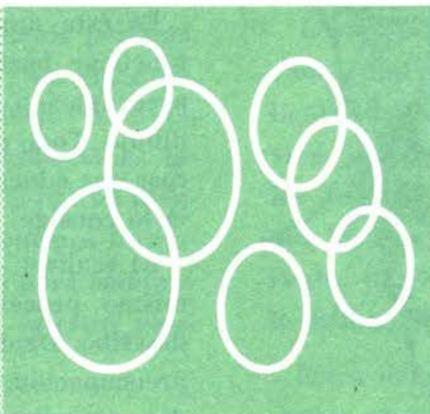
¿Qué sucede en tanto vamos dibujando? Los ojos ven, pero la tendencia a la uniformidad guía nuestro lápiz. Porque no estamos advertidos del peligro...

Nuestros ojos nos dicen que dibujemos esto...



La cabeza de mi modelo es bastante redonda. Todo en ella tiene esa tendencia.

...pero como nuestra mente tiende a uniformizar...

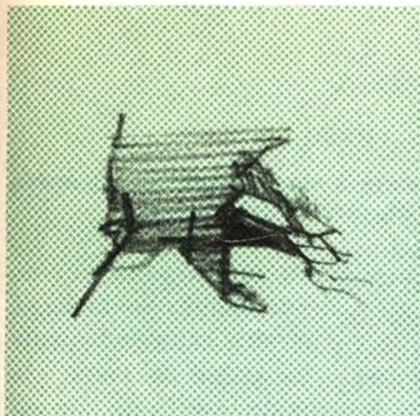


"Las cabezas son generalmente ovaladas. Recuerda que son ovaladas, oval..."

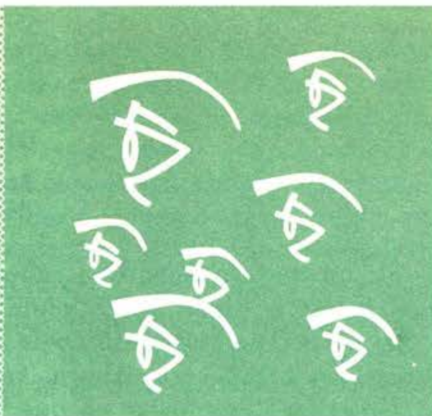
...lo que dibujaríamos sería algo así:



Y, claro, el lápiz se deja llevar, y la redondez se estira; es ovalada.



Mi modelo tiene los ojos caídos, con las arrugas bajas, apenas cejas...



"Las cejas han de ser arqueadas, el ojo horizontal, la mirada abierta..."



Y, claro, el ojo ha resultado horizontal, y también las patas de gallo...



La barbilla y el cuello de mi modelo son de hombre maduro; tiene papada...



"El mentón ha de ser definido; el cuello, esbelto; la boca, dibujada..."



Y, claro, el lápiz intenta disimular la sotabarba, dibujar el labio inferior...

El remedio ideal contra la uniformidad

Si la tendencia natural, aunque inconsciente, es ver todas las caras según una forma estereotipada; si ni los ojos ni la boca ni las orejas, a primera vista, nos llaman la atención, es que estamos demasiado dominados por esa peligrosa tendencia a la uniformidad.

¿Le ocurre a usted eso? Sea franco consigo mismo... Si no *sabe ver* los detalles, es preciso que antes de dibujar un retrato se olvide totalmente de que lo que tiene delante como modelo es una persona. Redúzcala a algo inanimado, una piedra, por ejemplo. No vea a la persona, sino a un bloque. Y trabaje desapasionadamente por lo que se refiere a su modelo, pero apasionadamente por lo que se refiere a su dibujo.

Proceda como ya aprendió a partir de la primera lección: Compare, proporcione, encaje, embloque... No deje de comparar y proporcionar. Convénzase de que está dibujando planos, superficies, texturas inanimadas... levante como un telón de cristal entre la persona que es su modelo y la figura que representa. A fin de cuentas, en tanto dibuje, lo que a usted le interesa es la figura, no la persona.

¿Vamos a probar? Después de ver en teoría qué sucede en nuestra mente cuando dibujamos, el siguiente "Desarrollo" nos dará lo que hace nuestro lápiz en la práctica, en la realidad... si tenemos a raya nuestras dos peligrosas tendencias.

DESARROLLO N.º 1

Proceso a seguir para la realización de un retrato del natural.

1. — Sí; mi modelo tiene una cabeza bastante redondeada, por no decir muy esférica. Claro, se entiende vista desde donde yo lo hago. Por eso, ¡zas, zas!, una circunferencia que me servirá estupendamente para encajar la cabeza esa. Ahora, veamos... un golpe de vista... la gorra... ¿No se ha fijado usted en que los centros de interés de esta cabezá están muy concentrados? Si divido la circunferencia, un poco a sentimiento, en tres porciones verticales, resulta que a la izquierda tengo todos los elementos de la cara; que la porción central aparece limpia de polvo y paja; que a la derecha aparece la oreja y la nuca de mi hombre. Me parece buena guía para luego, sí. Y ahora, ya que estoy en ello, voy a seguir proporcionando. Porque todo eso es proporcionar, no crea; comparar las medidas del modelo con el espacio de que dispongo y proporcionarlas a ese espacio. Pero sigo; voy a ocuparme de la porción correspondiente a la cara... La visera de la gorra me marca una línea bien clara que debo aprovechar. Así lo hago. Se trata de hallar puntos de referencia que me guíen; así, trazo una horizontal a la altura de los ojos; otra, a la altura de la base de la nariz; la última me indicará la línea superior del mentón. Y... ¿qué más? Sí... dos nuevas líneas: una para marcar la posición del cuello de la chaqueta y otra, sólo esbozada, para la línea externa de cuello de mi modelo. ¡Y a seguir!

2. — A seguir... Fíjese en la oreja visible de mi modelo. Aparece francamente inclinada, ¿no? Pues voy a esbozarla en el lugar que aproximadamente le corresponde. ¿Ve usted cómo la línea que tracé antes para determinar las porciones verticales ahora me resulta útil? Por lo que respecta a la cara propiamente dicha, observe que la masa de la nariz sobresale de mi circunferencia para el encajado. Pero lo que es preciso tener en cuenta es ese ojo tan característico. Hemos de *verlo* a través de los juegos de luz y sombra, claro. Así, resulta que presenta algo así como un arco tendido hacia la izquierda. Ese detalle es de veras importante. Zas, zas, unos toques para situar el bigote...

3. — ¡Ya tengo casi encajada la figura! Ahora se trata de ir concretando los detalles, de ir perfilando las cosas. Fíjese en lo que he observado: tenemos un ángulo recto formado por el cuello de la chaqueta y la línea exterior de la sotabarba de mi modelo. Vale la pena aprovechar esa coincidencia, amigo. Zas, zas. Y... ¡vaya! Otra recta me detalla la línea de la nariz. Eso resulta algo así como una parte de un cuadro incompleto. Otra línea auxiliar para la base de la nariz — mejor dicho, su punta — y para la flácida mejilla de mi hombre. Y nada, a trabajar la oreja, para precisar las líneas básicas de la misma y delimitar así las áreas de luz y sombra. Otro toquecito a la gorra y...

4. — ¡Ahora, a emblocar! Ya sé que se trata de un modelo que a la vez es una persona; pero también sé que cuando uno dibuja el lápiz hace de las suyas muchas veces. Vemos una cosa, creemos dibujarla como la vemos y luego resulta que no, que se nos ha ido la mano. ¿Es que a usted *también* le ha sucedido eso? A todos, amigo, a todos.. Por

eso le recomiendo que trate a su modelo como si fuera un poliedro de facetas irregulares. Embloque a su modelo fríamente, indiferente a que sea una persona; no le importe que sea un familiar, una amistad íntima, un compromiso profesional. ¡Usted vea una piedra ante sí con forma humana! Y trátela con el lápiz como a tal. Corrija sus tendencias ya desde un principio: desde que encaja y embloque la figura. La delimitación de esas áreas con el lápiz le dará, sin que se esfuerce, la configuración deseada, le proporcionará el parecido que pretende conseguir. Yo así lo hago; y usted puede comprobar los resultados que obtengo. Fíjese, pues, en mi emblocado, y observe los detalles: el ojo, la boca, la sotabarba, concretamente...



Y, sobre todo, equilibrio

Ahora se trata de valorar ese dibujo que acabamos de analizar juntos. Prácticamente — parece ser — lo tenemos todo previsto. El modelo bien dispuesto, la realización llevada a cabo sin dificultades... Sí; ya podemos ponernos a la tarea.

Claro que hemos llegado al punto más delicado de la misma. Porque es a partir de ahora que cualquier desliz puede alterar el parecido de nuestro retrato con el modelo que estamos dibujando.

Aquella lucha de que le he hablado antes entre nuestras tendencias naturales vuelve de nuevo. Por un lado, nuestra tendencia a la idealización; por otro, la tendencia a la uniformidad... En la valoración de los detalles, de las luces y las sombras, esas tendencias pueden jugarnos alguna mala pasada. Para evitarlo es preciso reafirmarse en la creencia de que estamos tratando un bloque de piedra, un modelo natural, sí, pero inanimado, sin parecido con nada, con características propias que no hay par qué considerar repetidas en otros seres similares — que es el caso de la figura humana.

Recuerde que no se trata de lograr un parecido fotográfico, sino a base del dibujo, de su forma de dibujar y de interpretar con el lápiz las cosas que ve.

La tendencia a la uniformidad la ha dominado ya a través de comparar y proporcionar al encajar y emblocar la figura. Ahora, al valorar, debe corregir su tendencia a idealizar. Es preciso hacer aquello que ya le he indicado antes: tratar de *exagerar* los detalles. No vacile en este punto. No se trata de caricaturizar, pero... esa exageración consciente y, por tanto, medida y contenida, le ayudará a resolver la papeleta y a conseguir un resultado excelente, dentro de lo que cabe.

Haciéndolo así, su retrato tendrá personalidad; será una interpetación a lápiz de cómo ve usted a su modelo. Claro que también hay que tener en cuenta algo más...

La expresión ayuda a lograr el parecido

Recuerdo haber leído en una novela de anticipación científica el caso de un actor que sustituye con éxito a un jefe de estado en sus funciones públicas. El hombre se caracterizó muy ligeramente, gracias a su parecido físico con el prohombre. Pero lo que él hacía, para reforzar su interpretación, era imitar sus expresiones, sus actitudes características, sus tics nerviosos, sus gestos. Decía — y estaba en lo cierto — que nosotros estamos habituados a recordar una persona *a través* de esos detalles más bien que recordando su fisonomía.

Por mi parte puedo decir que entre mis amigos hay uno que tiene la costumbre de morderse las uñas; otro camina siempre muy erguido y mira casi por encima del hombro; el de más allá tiene una risa "de conejo"... ¿No recuerda usted casos parecidos entre sus conocidos? Yo soy dibujante; ¿voy a dibujarles de otro modo que como los recuerdo? Si me hablan de Churchill, por ejemplo, a mi mente viene su cara de bull-dog y el inseparable habano... Esos detalles dan vida, nos ayudan a establecer el parecido; son un factor más, importantísimo, para lograr la semejanza con el modelo.

No basta con ponerse a dibujar con el modelo frente a uno, lápiz, papel y tablero de dibujo... Si lo hiciera en esas condiciones, prescindiendo de todo lo que no sean los conocimientos técnicos aprendidos hasta aquí, tal vez consiguiera un dibujo con algún parecido con la persona que le sirviera de modelo, pero nada más. *Nunca* lograría un buen retrato.

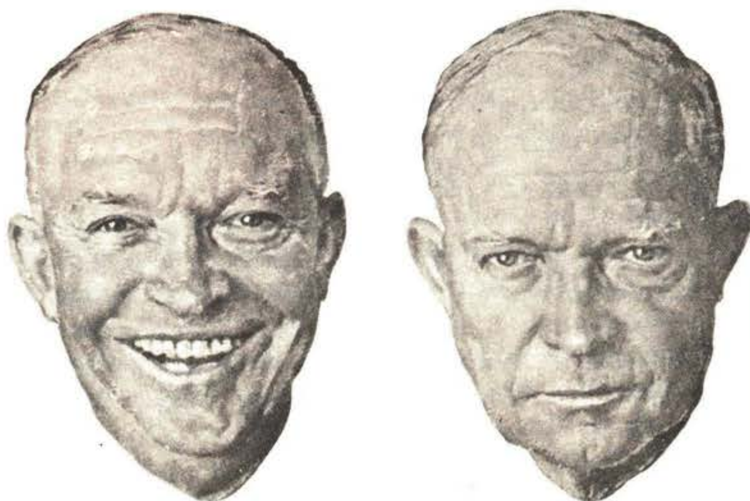
Esa especialidad del retrato requiere tener esos conocimientos técnicos que ha estudiado hasta aquí; pero también exige tener personalidad y, finalmente, capacidad para captar el alma, el carácter del modelo, aquello que mejor le identifica frente a terceros.

El dibujante o pintor que quiera hacer buenos retratos debe ser muy buen observador y algo psicólogo. No es suficiente, pues, con sentar a una persona frente a uno y dibujarla sin más. Voy a tratar de explicarle todo eso.

En el primer tomo de este método "Dibujar es fácil" hallará una idea general sobre esta cuestión (Lección 7.ª). En ella se estudian la expresión genérica en el rostro humano genérico: detalles que *hacen* una cara sonriente o seria; que expresan determinados sentimientos. Ahora se trata de profundizar más, de observar cómo es, cómo se expresa la persona que nos sirve de modelo para cada retrato.

De por sí, una persona posa conforme a su manera de ser; pero es preciso que el artista la ayude a encontrar esa pose, esa expresión,

Sin duda, usted recuerda la famosa sonrisa de Eisenhower, a quien ha visto fotografiado o en los noticiarios cinematográficos... Observe ahora estos dos retratos realizados por Norman Rockwell, ilustrador norteamericano. ¿No es cierto que Eisenhower no parece él *cuando no sonríe?*

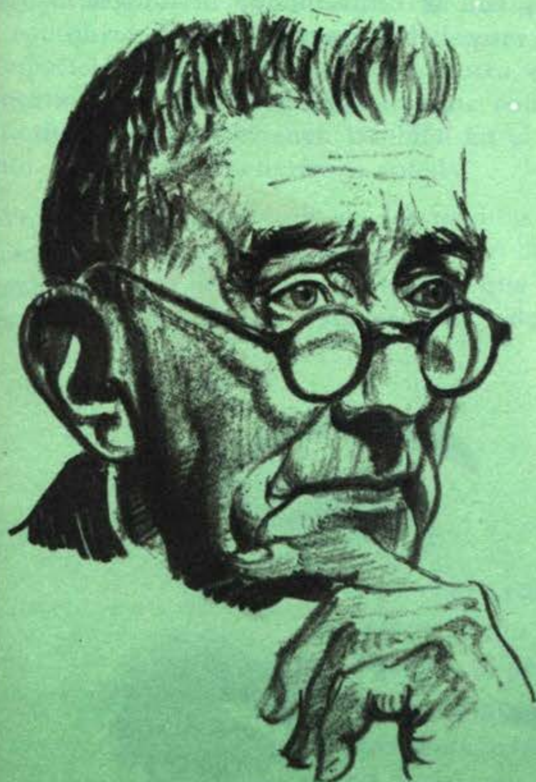


y es usted, como dibujante de retrato en ese caso, el más adecuado para indicar la pose más conveniente.

Tenga en cuenta que la pose consiste en algo más que en determinar la postura del modelo. Para hallarla, siga mi consejo: observe durante un tiempo a su modelo, antes de empezar su retrato. Acabará por encontrar una expresión, una actitud y una postura que realmente *retraten* a su modelo. Y entonces, ¡dibújelo!

He aquí tres ejemplos bien característicos. Cada uno de estos modelos puede reír, ponerse serio o posar con indiferencia. Sin embargo, en cada caso, he buscado una pose distinta y adecuada a la personalidad de cada uno. Arriba, el *bon vivant* un poco bohemio y, abajo, el anciano bonachón, maravillado todavía por lo que le es dado ver, junto al intelectual preocupado y triste. Tres personas, tres psicologías, tres actitudes, tres expresiones. En resumen: tres retratos.







El parecido por la valoración

Ha llegado usted a la última fase que necesita conocer antes de iniciar la realización de un retrato: la valoración.

Todo lo explicado hasta aquí concierne a la "preparación" del modelo con vistas a lograr un buen retrato del mismo; preparación que abarca tanto al modelo en sí como al artista, quien debe conocer hasta dónde puede llegar con su lápiz.

Pero toda esa preparación mental y práctica lleva a un resultado final, como sucede con toda obra artística. Hay que dar relieve y dimensión al retrato, darle corporeidad. Y en el retrato, esa valoración tiene mucha mayor importancia que en cualquier otro tema.

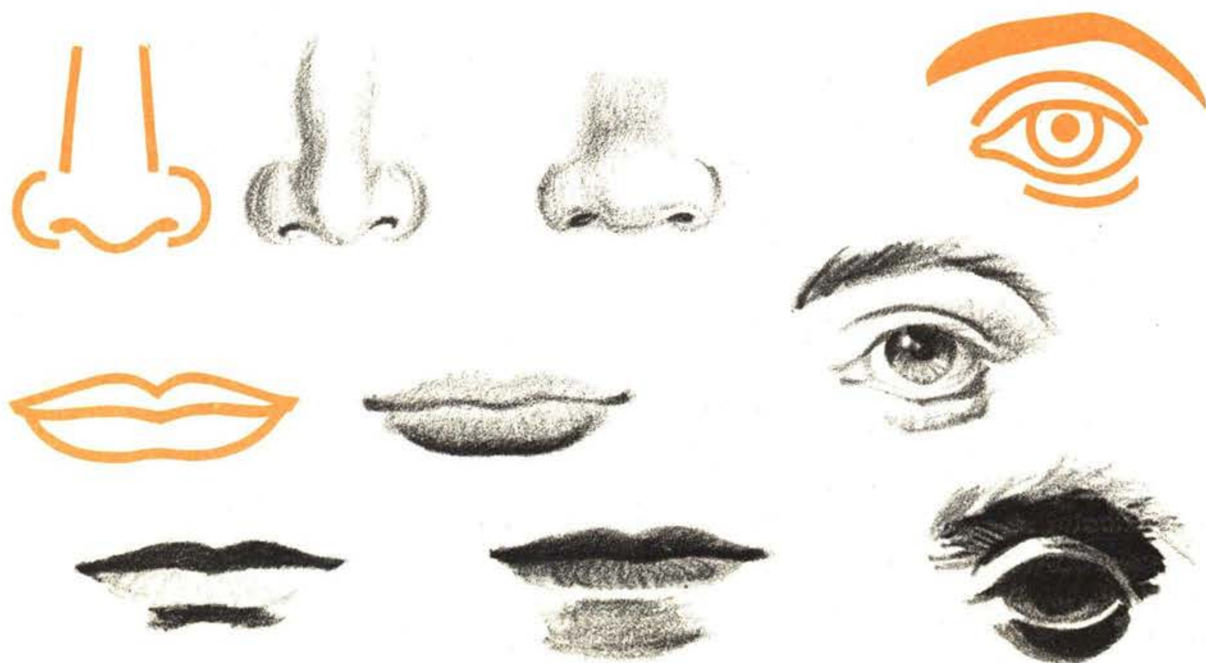
La forma de un rostro puede adquirir una apariencia u otra según cómo efectúe usted su valoración; los ojos, la nariz, la boca, tienen una construcción muy parecida en todos los rostros — según tenemos tendencia a creer —; pero si usted procede a su valoración dejándose llevar por esa creencia simple, sin matizar, nunca conseguirá el parecido con el modelo.

El parecido — no me cansaré de repetirlo — se consigue a fuerza de cuidar los detalles; si por una parte nos esforzamos en encontrarlos bien característicos en nuestro modelo; si hallamos la expresión que mejor resalta su personalidad y luego realizamos la valoración en forma rutinaria, no habremos hecho nada.

Un punto de luz, una sombra cualquiera pueden cambiar el aspecto de una nariz, de unos labios... y ese detalle que aparentemente carece de importancia altera el efecto de conjunto e impide conseguir la semejanza con el modelo. Es preciso, pues, estudiar el rostro de su modelo, en el momento de valorar, parte por parte, punto por punto. El parecido se consigue a base de dar importancia a los pequeños detalles.

Al pie puede comprobar cómo la apariencia de una nariz, de unos ojos o de una boca cambia conforme al tratamiento que doy a la valoración del tema. Es preciso tener cuidado con los detalles. El parecido está hecho a través de los detalles... sean fruto de la observación de su modelo — parte psicológica — o de la valoración de la obra — parte técnica —; sea observador y conseguirá realizar buenos retratos.

¡Ah! Pero no confunda el fijarse en los detalles con la imitación de la fotografía. ¡Es algo muy distinto, amigo!



El retrato consiste en un solo elemento; pero también debe ser compuesto dentro de un cuadro.

LA COMPOSICION EN EL RETRATO

Todos los conocimientos previos a la realización del retrato que acabo de darle en las anteriores páginas, no bastan. Usted ha de dibujar o pintar su retrato en un espacio en blanco limitado; necesita, pues, unas normas que le ayuden a *componer* ese retrato dentro de un marco.

Ya sé que el retrato consiste en la figura de una persona, por lo general vista de cerca, lo que equivale a decir de medio cuerpo o busto. Puede ser también una simple cabeza... Sin embargo, tanto en uno como en otro caso, usted necesita disponer la masa que significa la figura de modo que resulte equilibrada con el espacio donde va a situarla.

Para realizar un buen retrato — como para cualquier tema que se dibuje o pinte — son necesarios una serie de conocimientos que debo suponer que usted ya domina. Por ejemplo: el equilibrio, la compensación de masas; la composición tonal... De una forma u otra, esos conocimientos prácticos relacionados con el arte del dibujo intervienen también en el retrato. Vale la pena tenerlo en cuenta.

Voy a ocuparme de ello en las páginas siguientes. Las normas que voy a darle no debe seguirlas al pie de la letra; recuerde que sobre composición no hay nada escrito: todo es fruto de la experiencia e inspirado por la obra de los grandes artistas de todos los tiempos, cuya intuición genial fué portentosa en tantos campos del Arte.

Estas normas, pues, le servirán de guía. La proporción de la figura con el cuadro ha de ser equilibrada. También las masas tonales han de guardar ese equilibrio.

Para ayudarle a conseguir ese equilibrio intuitivo que provoca en el espectador el placer de la contemplación y halaga su sentido de la estética, intentaré concretar algunos detalles sobre el encuadre propiamente dicho y, después, sobre la composición tonal.

Cómo se encuadra un retrato

La figura debe ser situada en el espacio en blanco de que disponemos. Ha de ocupar un espacio dentro de ese espacio blanco. Para que no resulte fuera de lugar, es necesario seguir lo que aconseja la llamada *regla de oro*, sobradamente conocida de todos los aficionados. Pero veamos en la práctica cómo se busca y encuentra el lugar que estéticamente es mejor para situar nuestra figura...

DESARROLLO N.º 2

Proceso a seguir para encuadrar un retrato

1. — Para empezar es mejor tener una idea del espacio de que disponemos. Según la regla de oro, la mejor medida para un cuadro es la que guarda la proporción 1 : 1,618; pero en la práctica, son muchos los artistas que prescinden de esas proporciones clásicas. Busque, pues, el centro geométrico del papel y ya sabe: es preciso hallar ahora el centro ideal, puesto que conviene dejar *más blanco abajo que arriba* ¿recuerda? Una línea horizontal y otra vertical cruzadas teniendo en cuenta lo

anterior nos dará ese centro ideal.. ¡Ah! *También* dejaré más blanco a un lado, para huir de la fastidiosa composición simétrica.

2. — Conviene disponer a nuestro modelo de forma que no esté totalmente de frente. Muy raras veces verá usted retratos de frente. Lo acostumbrado es elegir una posición del modelo de forma que veamos su rostro en *tres cuartos*. A veces, si el modelo tiene una personalidad física muy acusada, puede incluso utilizarse su perfil. Pero no es corriente. La mirada del modelo, en los retratos, ha de dirigirse *siempre* hacia su frente.

3. — Esto es una exageración, poco usual en dibujo o pintura. Se emplea en fotografía y en el cine; también en ilustración. Pero si le pongo este ejemplo es para mostrarle que también en este caso se siguen las normas. El centro ideal no ha sido desplazado de su lugar. La figura conserva su propio sentido; la mirada tiene espacio...

4. — Ahora, otro tipo de retrato: medio cuerpo; forma también muy utilizada por los retratistas de todas las épocas. Naturalmente, al variar el tamaño de la figura, sólo podemos conservar una de las proporciones ideales; tratándose de una forma vertical, la línea horizontal debe desplazarse. Pero lo que importa señalar es que la mirada continúa teniendo espacio vital, y la figura conserva el necesario equilibrio de masas dentro del cuadro. El encuadre sigue siendo perfecto.

5. — Figura entera. Conservamos la proporción vertical y modificamos todavía más la horizontal. Fíjese cómo, a pesar del predominio vertical, intento compensarlo mediante esa pierna que se separa de la masa de la figura. Ese encuadre no es correcto: la verticalidad del tema resulta excesiva para las proporciones del cuadro.

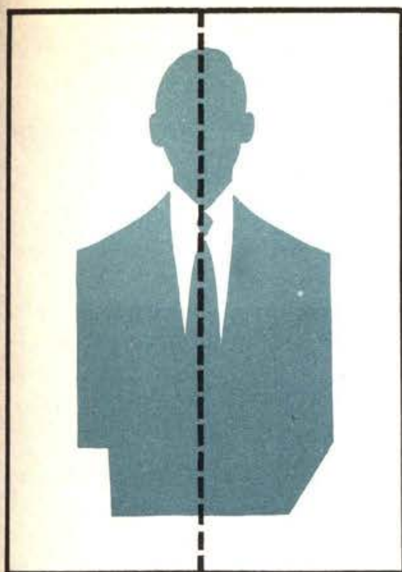
6. — Es necesario, pues, proporcionar el cuadro a las características de la figura retratada. Sólo hay una solución: modificar el encuadre. Por eso se recorta lateralmente el cuadro. Así, la figura queda enmarcada en un espacio adecuado a sus características propias.

Compensación de masas

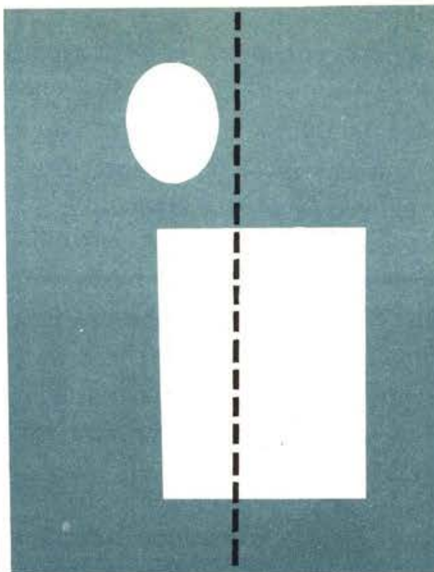
La buena composición de un retrato viene determinada por otros factores, además del encuadre propiamente dicho. El encuadre puede ayudar a situar la figura en el papel: pero esta figura no es un bulto informe, sin valor propio, sino todo lo contrario: usted puede jugar con su modelo de forma que consiga una buena composición.

Ahora es cuando entra en juego la posibilidad de componer compensando las masas. La cabeza, el cuerpo, las restantes partes, puede usted combinarlas de forma que intervengan en la composición.

Voy a darle unas nociones sobre este aspecto de la composición; pero conviene que usted mismo haga pruebas en la práctica. Ésa es la mejor escuela.



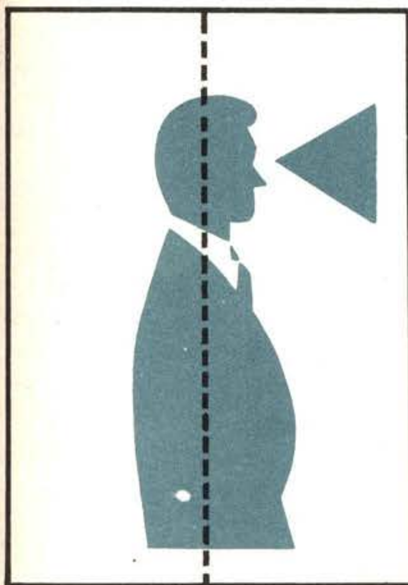
En el retrato se trata de componer con un solo elemento, pero nunca debe escoger la composición simétrica. Tampoco se dispondrá la figura frontalmente.



A menor masa, más al margen; a mayor masa, más al centro. También puede aplicar la ley de compensación de masas al retrato, aunque sea un solo elemento.



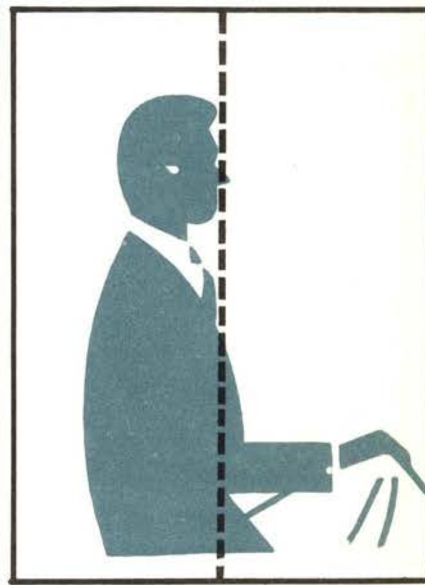
La composición adquiere así un nuevo aire; resulta más estética. El centro geométrico del cuadro sirve de fiel al nuevo equilibrio logrado en la figura.



Recuerde esto: la mirada necesita espacio vital. Ese espacio vital equivale a una masa más, que forma parte de la figura en cualquier circunstancia.



Para compensar el desequilibrio producido, las masas ha de desplazarlas a un lado del centro geométrico del cuadro: dejando espacio para la mirada.



Ahora, el retrato — sea perfil o no — está bien compuesto. El espacio vital de la mirada se equilibra con el retroceso de la figura. Masa contra masa...

¡Cuidado con el fondo!

No siempre el retrato se realiza prescindiendo del fondo natural que se encuentra detrás del modelo. Muchas veces se prepara incluso un fondo determinado para la figura que hay que retratar. El fondo, como es natural, puede ayudar al artista a concretar el ambiente, a crear una atmósfera en su dibujo o pintura.

Para cuando quiera utilizar el fondo en sus retratos, cuide de no caer en algunos defectos de principiante y que revela muy bien una cámara fotográfica manejada por un aficionado.



1. —*Evite dibujar detrás de su modelo los marcos de puertas y ventanas. Acostumbran a "encerrar" la figura dibujada y resultan innecesarios y muy poco estéticos.*

2. —*Evite que cualquier línea del fondo coincida con partes concretas del cuerpo. Producen siempre un efecto desastroso y risible muchas veces. ¡Suprímalas!*

3. —*Evite que haya en el fondo algún elemento accesorio que por sus características o volumen distraigan la atención o se confundan con los tonos del modelo.*

4. —*Evite encuadrar y dibujar en torno a su modelo partes de objetos inconcretos e indeterminados. Suprímalos. No dibuje nada que no forme parte del ambiente deseado.*

El retrato hay que *construirlo*. Su modelo es el elemento principal. Usted puede combinar su expresión y pose características con la iluminación más adecuada y el fondo ambiental que desee. Pero si no dispone de ese fondo y no puede prepararlo, el fondo natural no es casi nunca conveniente. Prescinda, pues, de él, sin remordimiento ni preocupaciones. Vale más un fondo tonal neutro, adecuado a la idiosincrasia, edad y características de su modelo, que cualquier otra cosa. Todo debe combinarse en relación al retrato.

Finalmente, la composición tonal

Como en toda obra artística, el retrato también necesita de la composición tonal. Y esta composición se rige por las normas generales estudiadas en el primer tomo de este método "Dibujar es fácil".

El artista sigue determinados impulsos estéticos que le obligan a elegir unos tonos en un caso, y otros distintos en otro. Sin embargo, las normas fundamentales perviven a través de los tiempos y siempre conviene tenerlas bien presentes. Porque incluso los intentos más revolucionarios parten de esa base, puesto que de la nada no es posible partir.

La composición tonal, recuérdelo, se logra a base de combinar la luz, la sombra y el medio tono o penumbra producidos por la primera sobre las superficies. Según sea la posición de esas superficies en relación a la fuente de luz, obtenemos un efecto u otro.

El artista juega con estos factores y los combina a su modo, obteniendo con ello efectos compositivos determinados que tienen incluso sentido psicológico. En el retrato, la composición tonal es de vital importancia. El predominio de la luz, del medio tono o de la sombra son una magnífica ayuda para obtener un efecto. Véalo en el siguiente



DESARROLLO N.° 3

Estudios de composición tonal en el retrato



1. — Éste es un ejemplo de predominio de la masa de luz sobre la sombra y el medio tono. Cuando en un retrato pretendo que el rostro de mi modelo resalte vigorosamente sobre el fondo, elijo esta composición tonal. Entonces, todos los detalles de la cabeza destacan sus líneas características. Apenas importa todo lo demás; el rostro salta fuera del papel o de la tela: atrae la atención por encima del difuso fondo. Es lo que quiero. Y el vigoroso carácter del modelo no se siente estorbado por masas tonales accesorias. Unas sombras bien dadas, un medio tono que calibre y acabe las formas... No es necesario más.



2. — Ahora hay una masa abundante de medio tono al fondo. La mancha negra resalta, no obstante, y, por contraste, la reducida área de luz adquiere un extraordinario vigor. La mata de pelo de mi modelo, su vestido oscuro, y esa cara ligeramente suavizada por una tenue sombra le van que ni pintados a mi propósito al realizar ese estudio. Todo él revela melancolía, tristeza. Lo que antes era vigor — predominio de la luz sobre la sombra — ahora es media luz. Incluso esa mancha blanca en el rostro de mi modelo hace resaltar todavía más esa penumbra ambiental. El fondo, en este ejemplo, no convenía que fuera enteramente neutro. Así, he desdibujado unas sombras en las que pue-

de adivinarse algo. Eso es suficiente para que exista una atmósfera en el cuadro.

3. — El predominio de la sombra sobre la luz. Símbolo de la vejez, del fin. ¿Qué mejor para un anciano? El fondo negro cierra el paso a toda esperanza; el efecto psicológico es bien claro. Y, para lograr un mayor contraste, la figura en medio tono, con sólo una ligera mancha de luz. Todo ayuda... El rostro iluminado a sabiendas hace resaltar la cara de viejo, con una boca probablemente sin dientes, la cabeza rapada, gris; esas mejillas hundidas. La camisa también gris, para ayudar al conjunto. Un gran mancha blanca, de luz, aquí hubiera sido contraproducente. Así, el medio todo apenas resalta sobre el fondo oscuro. Todo conjuga; eso es lo que pretendía...

Ese factor llamado luz

Todo buen artista sabe que la luz da carácter. Ahora bien; debo añadir que lo da siempre y cuando sea el artista quien gobierne esa luz. La luz, como sabe muy bien usted, es el elemento principal con que contamos para trabajar, para dibujar, para pintar. Es la luz la que permite gozar a nuestros ojos. Sin ella no existiría la forma ni el color tal como la entendemos y tal como pretendemos captarla sobre el papel.

Ahora que ha empezado usted a profundizar un poco en uno de los campos del arte, como es el retrato, necesita comprender la importancia y la trascendencia de esa luz, de ese auxiliar con el que ha de contar en todo momento.

Todo el proceso explicado hasta aquí se complementa con la composición tonal, lo más complejo quizá de toda la enseñanza sobre el retrato y sobre cualquier otra especialidad artística. Le diré que son muchos los artistas que prescinden de la línea en sus creaciones y sólo trabajan a base de componer sus bocetos tonalmente. Manchas, manchas sólo... y de esas manchas surgen las formas.

Ya ve, pues, cuánta importancia tiene la composición tonal.

Refiriéndome al retrato en particular, puesto que en ello estamos, la composición tonal no puede buscarse a la buena de Dios. He tratado, en las páginas anteriores, de hacerle comprender una serie de cosas relacionadas con el retrato. Espero haberlo conseguido. Sin embargo, quisiera meterle en la cabeza que cuando se trata del retrato, no basta la técnica: se necesita el sentimiento artístico.

El artista debe *querer* a sus semejantes. Sólo queriéndolos será capaz de retratarlos en la forma que yo pretendo enseñarle. No es suficiente la fría objetividad de la máquina fotográfica; es necesario que el modelo sea él mismo cuando usted lo retrate. Le he dado a conocer cosas que le ayudarán a conseguirlo. Pero, además, si es usted artista utilizará la luz.

¡Con la luz usted podrá crear la atmósfera que desee! Y es la luz la que le ayudará a componer su cuadro.

Si usted tiene una idea del carácter de su modelo, de lo que es y representa realmente, sabrá disponer las cosas como le he explicado y, además, procurará que la luz sea ese auxiliar ideal que le ayude a crear el ambiente adecuado. Su propósito ha de ser dar una interpretación personal del carácter y manera de ser de su modelo. Esfuércese, pues, en que la composición tonal diga también algo en ese sentido. Vale la pena.







Vea ahora tres claros ejemplos de composición tonal realizados sobre cambios de iluminación. La luz básica no ha sufrido modificaciones. La cabeza del modelo está iluminada en los tres casos exactamente igual. Sin embargo, debido al cambio de intensidad tonal del fondo, los efectos producidos son distintos... En el primer caso, fondo muy iluminado, la cabeza resalta en medio tono. Adquiere así vigor y realce. Si examina ahora el segundo ejemplo, arriba a la derecha, el fondo pasa a ser de medio tono y, por contraste, el tratamiento de la cabeza del modelo se endurece algo; pero en conjunto, el retrato pierde algo de su vigor. En el ejemplo de abajo, la sombra cubre todo el fondo y la cabeza ha de ser suavizada para compensar la diferencia tonal. Resaltan más las partes iluminadas y el medio tono sirve sólo para equilibrar las manchas tonales. Es preciso, además, crear algo de reflejo en torno a la cabeza. El exceso de luz, por contraste, hace perder carácter al modelo. A su juicio, ¿cuál es la composición tonal más adecuada para el modelo elegido?

LOS ESTILOS EN EL RETRATO

Ya le he dicho al principio de esta lección que no pretendo por ahora ocuparme de las diferentes técnicas y procedimientos que los artistas utilizan para realizar sus retratos. No obstante, sí conviene que empiece usted a abrir la puerta que le dará paso al fascinante mundo de los artistas.

Puedo afirmar que hay tantos estilos como artistas corren por esos mundos. Cada artista, hombre o mujer, que toma el lápiz o el pincel, el cincel o la pluma, cree tener un estilo personal. En cierto modo es verdad; pero todos ellos siguen, conscientes o no, una línea, un "modo de hacer" que puede ser agrupado en uno u otro estilo concreto.

A decir verdad, eso de clasificar a los artistas por escuelas o estilos puede tener importancia desde un punto de vista crítico y analítico; pero éste no es su caso, ¿verdad?

A usted lo que le interesa es saber más o menos cómo puede hacer un retrato. Tiene ya los necesarios conocimientos — que habrá que ampliar, desde luego, más adelante — y ahora voy a ver si, con algunos ejemplos, le muestro cómo puede ser *tratado* ese retrato.

Cuatro tratamientos

Cuando uno aprende a dibujar, el trabajo es suyo para manejar el lápiz. Luego, a fuerza de mucha práctica, acaba por saber encajar, emblocar y valorar. Acaba dibujando, naturalmente.

Una vez dibuja, algo que lleva dentro empieza a querer manifestarse. Es el estilo personal, el "modo de hacer" de cada uno, que no puede menos que saltar a la punta del lápiz y hacer de las suyas. Y así, usted dibuja de un modo, y su compañero de estudios de otro. Ambos realizan el mismo ejercicio, se inspiran en el mismo modelo y, sin embargo, cada uno lo *trabaja* de diferente manera.

A la forma peculiar de cada uno al realizar un dibujo, se le llama *tratamiento.*

Hay quien es muy vigoroso en los trazos; sus líneas tienen un acusado carácter; sus luces y sombras resultan duras...

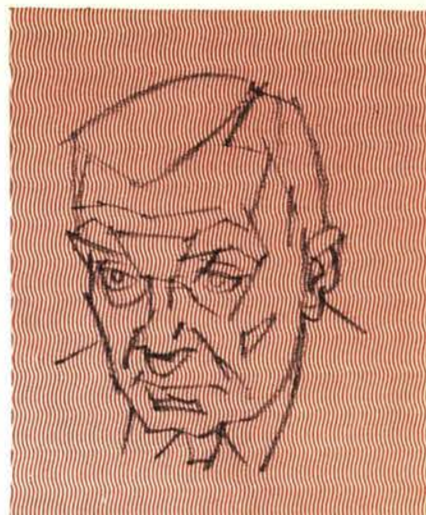
Otros parece que apenas presionan el lápiz, como si lo deslizaran sobre el papel... Todo es medio tono, suave, dulce, reposado.

El de más allá es más vigoroso que el primero. Resulta tan masculino él, que embloca sus figuras y no pasa de ahí. Claro que ese emblocado no resulta un esbozo, sino una manera de ver, y hay que aceptarlo.

Y también los hay que tienen una especial predilección por la línea. Todo lo resuelven con líneas. Es preciso ser muy hábil con las líneas. Es quizá el procedimiento más difícil de aplicar con acierto.

En las páginas siguientes le doy cuatro ejemplos. Uno para cada tratamiento de los más usuales: Vigoroso, suave, emblocado y lineal. Cada uno de ellos refleja una personalidad artística. ¿Por cuál se inclina sin esforzarse? Es muy conveniente para usted el definirse en ese sentido.

Tratamiento vigoroso. — Es adecuado para el retrato de modelos cuya expresión, fisonomía y carácter propios lo permitan. El tratamiento vigoroso va bien para individuos enérgicos; es un elemento más que ayuda a dar idea de un psicología dominante y concreta. Se presta para modelos de edad madura... Convenientemente complementado por una adecuada iluminación, permite valorar al máximo las características más acusadas del modelo. El tratamiento vigoroso requiere una mano segura y firme en el trazo; que sepa alejarse de los medios tonos a imitación de la fotografía comercial.



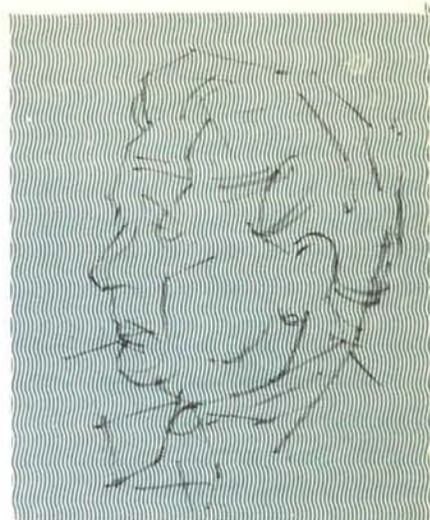
Observe cómo resaltan las arrugas, las cuencas oscuras de los ojos, los hoyos de las mejillas. Ese modelo, hombre maduro ya, resulta ideal para este tipo de tratamiento vigoroso. El juego de luz y sombra, también vigoroso, ayuda a dar la sensación de que estamos ante el retrato de un hombre de carácter.

Observe cómo el modelo se ajusta a ese tipo de tratamiento. Incluso sus características físicas ayudan: el cabello rubio, los ojos claros... Ni siquiera se ha destacado el tono natural de los labios, para que esa mancha tonal no destacara excesivamente. El medio tono y la suavidad del tratamiento crean bondad.

Tratamiento suave. — Ideal para el retrato de personas jóvenes, en especial mujeres y niños. La suavidad de los trazos produce una definida idea de lozanía y tersura. Nada contrasta. El medio tono de unas sombras apenas acusadas se diluye en las áreas iluminadas. El modelo debe ser iluminado con una fuente de luz muy difusa. Es conveniente saber elegir el modelo más adecuado para este tratamiento, pues no todos se prestan a él. Psicológicamente, produce una impresión de bondad e ingenuidad. Empeñarse en falsear esa impresión sería una tontería que un artista no comete nunca con un modelo inadecuado.



Tratamiento emblocado. — Este tratamiento saca partido del emblocado preliminar de la figura; es, como el vigoroso, adecuado para personas de carácter, y debe utilizarse cuando la iluminación lo permite. El artista parte del emblocado inicial y termina éste con vigor, contrastando las áreas de luz y sombra. Sólo cuando se tiene seguridad en los trazos puede usarse ese tratamiento, que resultaría ridículo y contraproducente si los trazos fueran vacilantes. Nada de líneas; sólo áreas de luz y sombra han de dar forma al retrato.



Observe cómo gracias a una iluminación adecuada el carácter y la expresión del modelo pueden ser debidamente captados mediante el tratamiento emblocado. Éste exige modelos de edad madura o, en todo caso, modelos a los que se pretenda dotar de una expresión vigorosa. Es una excelente ayuda para producir efectos dramáticos.

Observe cómo el tratamiento lineal consigue el parecido a cuerpo limpio, sin luces ni sombras, sin valoración de los tonos, sin otra cosa que la línea pura y simple. Y, sin embargo, vea cómo esa línea es capaz de expresar por sí misma aquello que queremos: la expresión y el parecido del modelo. ¡Cuánta habilidad y cuidado es preciso tener!



Tratamiento lineal. — Es quizá el más difícil de dominar, porque prescinde de la forma y de la composición tonal, elementos muy necesarios para lograr el parecido con el modelo. En el tratamiento lineal, la línea debe ser expresión pura; no debe faltar ni sobrar ninguna; por eso, el artista debe dominar la línea y trazar sólo aquella que mejor ayude a fijar la expresión y el parecido con el modelo... y para lograrlo se necesita una habilidad extrema. Con la línea, el artista debe obtener la síntesis de la forma, de las masas tonales, de todo lo esencial. Lograrlo es su mérito.

GALERIA DE GRANDES OBRAS

No sólo de pan vive el hombre... y usted, que está en plan de trabajar, de dibujar y pintar, no debe vivir sólo de teoría y práctica; también necesita dar una ojeada a lo que han hecho los demás, para tratar de comprender cómo lo hicieron, cómo aplicaron esas mismas teorías que ahora está usted asimilando.

Los que hoy ocupan un lugar en los Museos del mundo pasaron también por las mismas penas y fatigas que usted; también tuvieron que borrar y borrar... y volver a empezar. No piense, pues, que la colección de reproducciones que le ofrecemos a partir de la lección presente es un simple "relleno", sino una "Galería" donde usted debe pasear la mirada y aprender.

LÁMINA 1: "PÍO BAROJA", POR RAMÓN CASAS. Museo de Arte Moderno, Barcelona. — El dibujante Casas fué un retratista muy prolífico; puede decirse que retrató a todos los personajes importantes de su época. Tenía un estilo personal, directo; lo que más le preocupaba era el parecido con el modelo, y a fe que siempre lo consiguió. En cuanto a su modo de hacer, observe usted la reproducción que le ofrecemos: Por lo que respecta a la composición, sigue todo lo dicho en la lección en torno a la figura entera, es decir, reducción del espacio, de modo que predomine la vertical, y suprimiendo todo lo accesorio. Observe también cómo, delicadamente, ha evitado caer en la simetría de la figura puesta en pie con la misma actitud del personaje retratado, el famoso novelista Baroja. El tratamiento no puede ser más simple y característico a la vez: un primer dibujo bastante acabado al que se le han superpuesto unos trazos vigorosos de carbón. Esto se observa en todo el conjunto del traje, que en principio fué dibujado con bastante uniformidad tonal.

LÁMINA 2: "DIBUJO", POR DIEGO DE VELÁZQUEZ. Academia de San Fernando, Madrid. — En este dibujo, Velázquez ha sabido unir el tratamiento suave en general con unos toques intensos en las facciones principales. Por lo que respecta al tratamiento, no ha dejado traslucir la dirección de los trazos en las sombras, sino que para ello se ha valido de la misma trama del papel empleado para realizar su estudio. Finalmente, como todo buen artista, Velázquez no ha olvidado dejar más "aire" en la parte del retrato hacia donde mira la figura retratada.

LÁMINA 3: "PAHISSA", POR RAMÓN CASAS. Museo de Arte Moderno, Barcelona. — Otro de los dibujos de Casas: otro personaje de su época... En este caso su dibujo está resuelto vigorosamente al carbón. El tratamiento de Casas tiene dos fases bien características: ha realizado un

estudio detenido de su modelo y lo ha dibujado totalmente. Luego ha añadido vigor a su obra por medio de esos trazos fuertes, esas sombras duras e intencionadas; son los trazos y las sombras que dan mérito al trabajo realizado. Observe también que Casas no ha vacilado en sacar algún brillo empleando la goma, concretamente en la cara de su personaje. La composición y encuadre del dibujo responde en todo a lo aprendido por usted: El modelo está completamente de cara; sin embargo, no parece estar en el centro del cuadro gracias a la disposición dada por Casas a la figura. La línea de los hombros es la que consigue precisamente esa ilusión.

LÁMINA 4: "DIE FAMILIE STAMATI", POR A. D. INGRES. Museo del Louvre, París. — He aquí un dibujo de uno de los más famosos dibujantes de todas las épocas: Ingres, el maestro del lápiz, verdaderamente. Realizado en un estilo muy suave, responde con su tratamiento a la índole del tema: familiar, femenino... La composición y encuadre sigue las normas más clásicas. Observe cómo Ingres ha dotado a su dibujo de un amplio espacio compensador de la masa de la cabeza — dirección de la mirada —; observe también cómo la posición de las piernas y el mismo teclado del piano compensan asimismo ese espacio en blanco que se extiende a la izquierda de la figura (derecha del dibujo).

LÁMINA 5: "FERDINAND HODLER, PINTOR", POR ORLIK. De su libro "Cabezas". — He aquí un dibujo que se acerca bastante a la caricatura, en definitiva la especialidad de ese dibujante. La eliminación de los detalles superfluos para destacar sólo lo más característico es quizá el mayor mérito del caricaturista. En este dibujo, Orlik se aparta de lo puramente lineal y trabaja un tanto las características de su modelo. Pero lo más importante es ese logro absoluto, con tan escasos trazos, de la expresión, la actitud e incluso el movimiento de la figura, que realmente parece estar pintando. Esa mano que aparece suelta, como ente individual, compensa, por otra parte, el blanco excesivo que la figura tiene ante sí. Buen estudio del dibujante, y buena fuente de reflexiones para quien desee llegar a captar con unas pocas líneas el carácter de una persona.

LÁMINA 6: "GERHARDT HAUPTMANN, POETA", POR ORLIK. De su libro "Cabezas". — Un apunto vigoroso en verdad, que nos demuestra hasta qué punto es difícil el retrato conformè al tratamiento lineal. Unas pocas líneas deben reflejar la expresión, el carácter, la manera de ser del modelo. La simplificación ha de ser total. Orlik, como buen caricaturista, ha sabido trazar unos rasgos rápidos, descriptivos; su apunte no es un retrato "lineal" en el amplio sentido de la palabra; pero es una excelente muestra de la capacidad de un lápiz, de una mano, para describirnos una psicología con unos pocos trazos... que es lo que se trataba de demostrar.

apuntes para una

HISTORIA DEL ARTE

1.- El artista del Renacimiento (I)

La evolución de las Artes, los cambios de estilo, las nuevas tendencias no son nunca cosa de cuatro días. Así, el Renacimiento no es una erupción repentina. La Edad Media pone los cimientos espirituales a una evolución de la que surge un nuevo concepto artístico. Sin las posibilidades abiertas por el medievo, no habría aparecido ese Renacimiento... que, según Antoine Bon, tiene sus orígenes en 1401, con la convocatoria de un concurso para la ejecución de unos bajo relieves de las puertas de bronce destinadas al baptisterio de San Juan, en Florencia. Y ese Renacimiento alcanza hasta 1600: doscientos años de evolución y perfeccionamiento.

Pintemos un cuadro de la época: recién salidas de la Edad Media por un lado, y de la rigidez bizantina por el otro, las comarcas se liberan gradualmente de lo que fué el feudalismo. Empiezan a tener consciencia de sí mismas. Productoras de riqueza — la agricultura, los artesanos, la navegación...—, producen una nueva sociedad de señores y burgueses.

Parece natural que si antes hubo un abismo entre los grandes señores y monarcas y la plebe sin derechos sociales, ahora esa distancia se acorte, por lo menos para unos pocos. Todos se hablan de tú. La nueva sociedad nacida al calor del comercio en las repúblicas italianas o en los reinos parece más preocupada de sí misma...

Es en Italia, concretamente, donde las condiciones artísticas, sociales y políticas, así como económicas permiten la transición de un ambiente puramente bizantino a un ambiente nuevo.

Ese nuevo ambiente nace de una situación creada en un principio por las ideas, los intelectuales, como diríamos hoy. Se estudia con interés a los filósofos griegos de la Antigüedad, a sus escritores. Los doctores de la Iglesia buscan en ellos fuentes donde hallar indicios sobre nuevas tendencias. Otros estudiosos analizan sus conquistas filosóficas y las toman por modelo de una nueva concepción humanista de la sociedad y del hombre.

Estos últimos abren paso a la posibilidad de que el artista sienta interés por las conquistas de la Antigüedad, de los clásicos griegos... De ahí que esa época de renovación, esa época en la que los artistas se inspiran en fórmulas eficaces descubiertas de antiguo, pero que habían caído en el olvido, se llame Renacimiento... Pero no confundamos: lo que vuelve a nacer no es el Arte — que fué pujante, en sus formas peculiares, durante la Edad Media —, sino un concepto humanista y liberal del Arte, que vuelve a tomar al hombre como modelo a idealizar, a resolver. Y tanto el escultor, como el arquitecto, como el pintor, vuelven a trabajar pensando en el hombre...





El Arte deja de tener aquella función clara y concreta de antaño: un medio para expresar la adoración hacia Dios. El Arte no se limita al tema religioso. Colabora con él. Pero el hombre lo utiliza, también, para dar satisfacción a nuevas necesidades nacidas de las nuevas condiciones de vida: procurarse una satisfacción a su vanidad, mostrar a los demás el poder de sus riquezas.

Es natural, pues, que bajo esas condiciones, en cierto modo espirituales y a la par con la situación social creada por la riqueza, aparece el mecenas, el hombre que emplea parte de su capital en procurarse satisfacciones de orden artístico y que, por consiguiente, pone bajo su protección económica a un artista. Es el caso de los Médicis y de otros muchos. Los burgueses y los grandes señores van a buscar a los artistas, y éstos trabajan para ellos... Dejan de ser artesanos anónimos para convertirse en arquitectos, escultores y pintores cuyo nombre es admirado y bien pagado por quien solicita sus servicios.

Durante el Renacimiento, el artista, sea pintor, escultor o arquitecto, trabaja por encargo y vive mimado por la sociedad; pero por lo que se refiere a la creación pura, es libre de seguir su inspiración. Es más: bajo esa protección de los señores, se siente libre y crece en él una verdadera ansia de superación y busca nuevos y mejores medios para expresar aquello que siente. Se plantea problemas técnicos y su mayor placer estriba en resolverlos. Forma escuela, tiene un taller propio y discípulos que siguen sus normas...

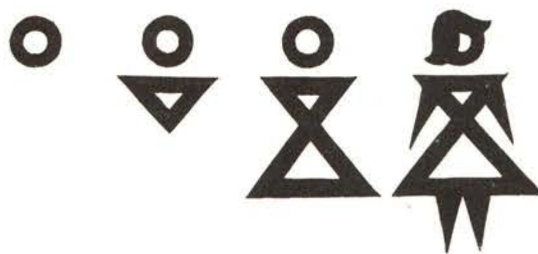
Acaso es posible decir que en esa época nace el arte comercial. No es un absurdo pensarlo; el artista del Renacimiento, en muchos casos, no trabaja sólo por amor al arte. Su obra es un fin en sí misma y muchas veces está realizada, procurando dar satisfacción al mecenas que mientras tanto cuida de alimentar y vestir al artista.

Pensemos por un momento en que no se trata de que el artista trabaje bajo su inspiración, como corrientemente uno se imagina que trabajan los pintores o escultores, sino que, bajo la protección de su mecenas, ese artista *trabaja* porque aquél se lo pide, a cambio de habitación, vestidos y alimentación...

Vale la pena detenerse a estudiar cuáles han sido las obras producidas bajo esas condiciones y analizar algunos de sus pormenores. Ese será el objeto de los próximos «Apuntes».

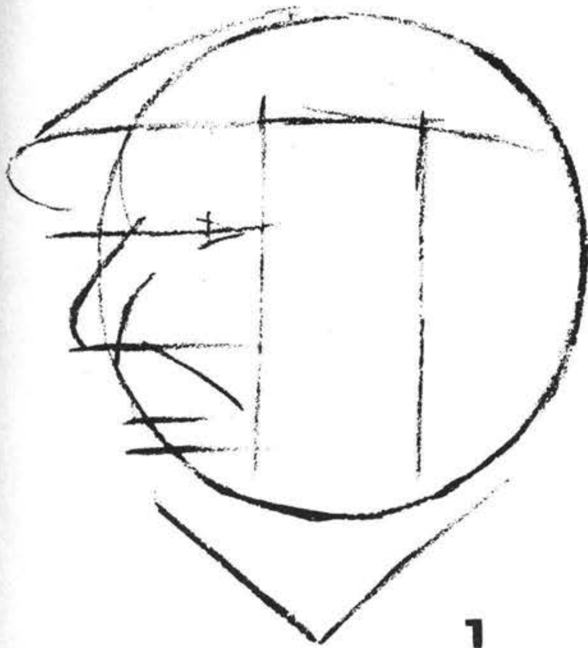
Documentación: «Adamo ed Eva». Masaccio. (Capilla Brancacci al Carmine. Florencia (Italia). «Istoria de Nastagio degli Onesti». Botticelli. Museo del Prado. Madrid (España). *Foto Mas.*

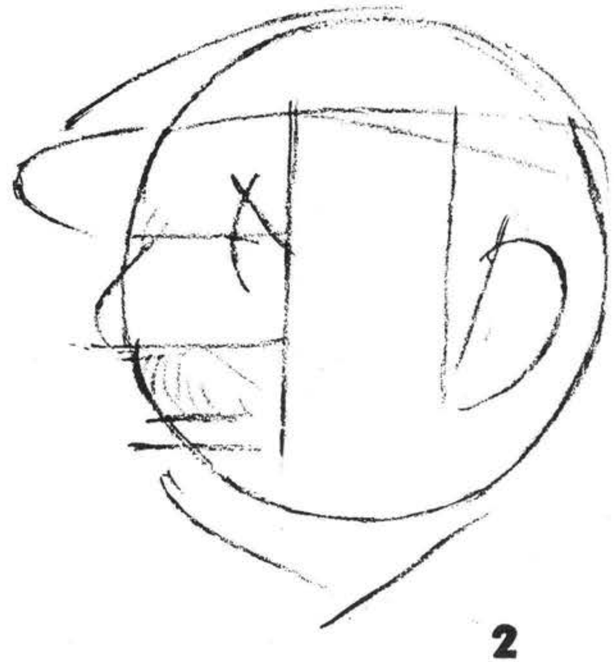
desarrollos



11

DESARROLLO N.º 1
Proceso a seguir para la realización de un retrato del natural

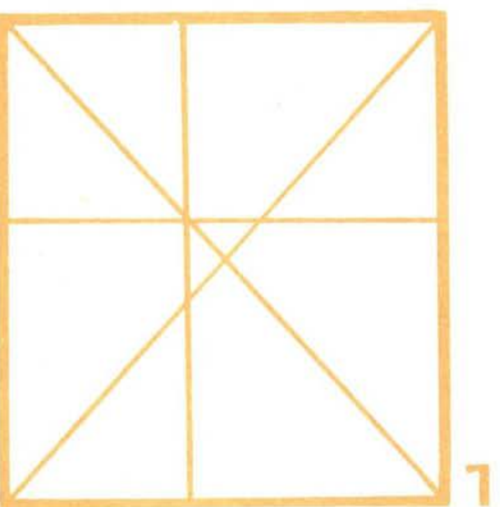

1


2


3

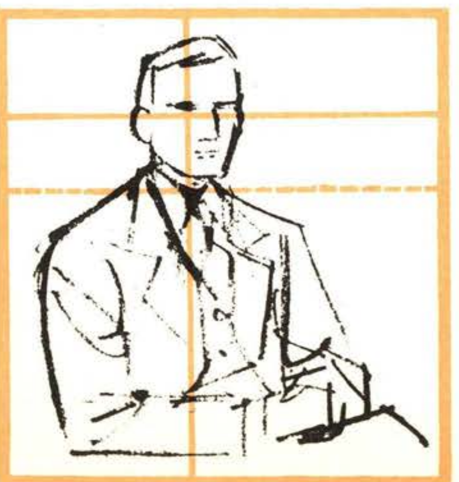

4

DESARROLLO N.º 2
Proceso a seguir para encuadrar un retrato













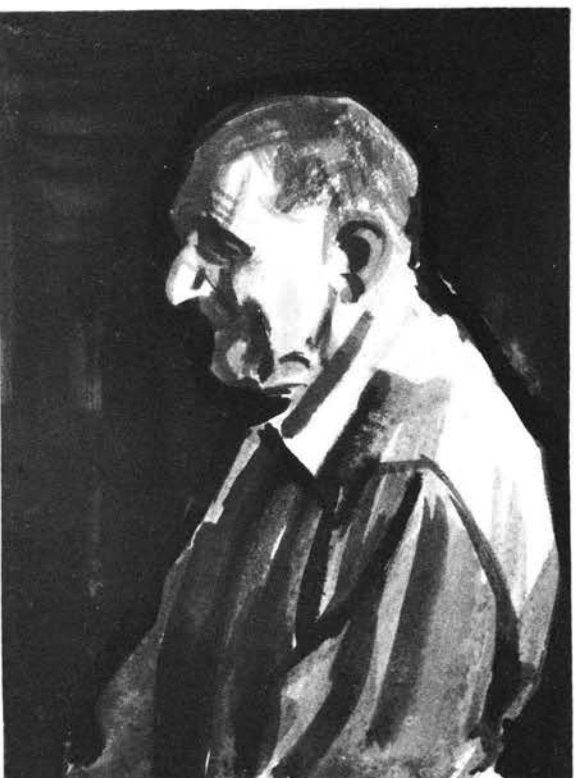
DESARROLLO N.º 3
Estudios de composición tonal en el retrato



1



2



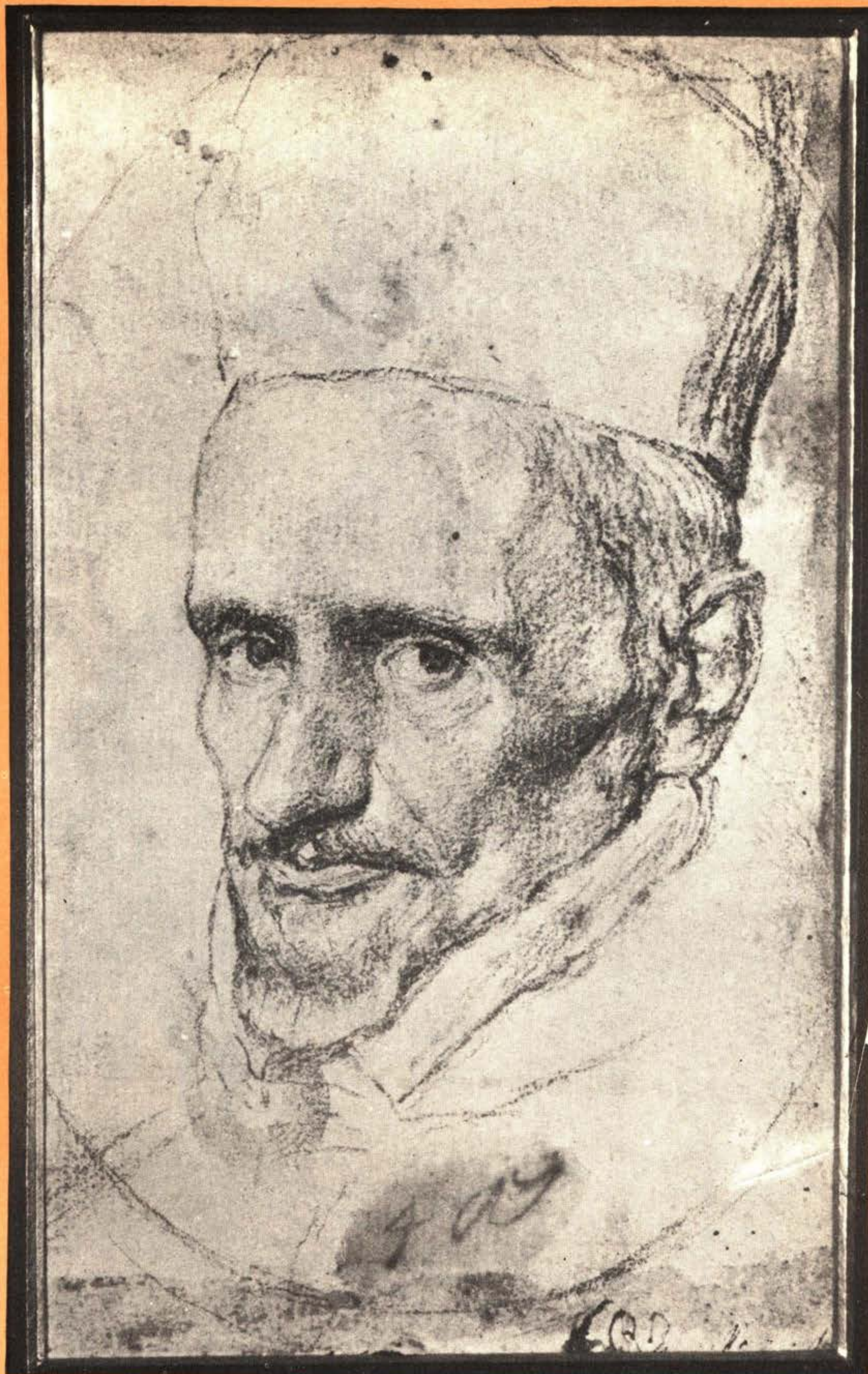
3

galería de GRANDES OBRAS





GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 1
Ramón Casas: "Pio Baroja". Museo de Arte Moderno, Barcelona. (Foto Mas)



GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 2
Diego de Velázquez: Dibujo. Academia de San Fernando, Madrid. (Foto Mas)



GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 3
Ramón Casas: "Pahissa". Museo de Arte Moderno, Barcelona. (Foto Mas)



GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 4
A. D. Ingres: "Die Familie Stamati". Museo del Louvre, Paris. (Foto Braun)



GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 5
Orlik: "Ferdinand Hodler, pintor" ("Cabezas"). (Foto Mas)



GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 6
Orlik: "Gerhardt Hauptmann, poeta" (Cabezas). (Foto Mas)

lección 12

La técnica del lápiz
La técnica de la pluma
La técnica del carbón
La sanguina
Galería de Grandes Obras
Historia del Arte









Mi buen amigo: El taxi le ha dejado frente a las puertas de la estación. Un mozo ha cargado con su equipaje y marcha con él hacia el andén. Usted va a partir...

¿Cuál es su punto de destino? ¿Qué medios empleará para llegar a él?

Todo artista, cada vez que va a emprender su tarea, se hace parecidas preguntas. Es más: también el *equipaje* — por decirlo así — forma parte importante de la cuestión a resolver.

El equipaje... Sí; existen una serie de conocimientos previos sin los cuales es imposible comenzar siquiera un apunte. Afortunadamente, usted va bien equipado. La pregunta, pues, se reduce a lo fundamental: a dónde quiere usted llegar y qué medios piensa emplear para ello.

La meta a perseguir es una cosa que debo dejar a su albedrío... En cuanto a los *medios*, es mi deber dárselos a conocer en lo que está a mi alcance. En principio, usted conoce ya, someramente, dos de esos medios: el lápiz y el lápiz carbón y carboncillo. Hoy voy a desarrollar su conocimiento de esos medios y técnicas un poco más y, a la par, voy a proporcionarle dos nuevos medios: la técnica de la sanguina y la de la pluma..., dos medios de expresión — especialmente el último — muy interesantes.

Estoy seguro de que si para este nuevo viaje no ha olvidado usted nada, en su equipaje irán todos aquellos conocimientos que, a través de los viejos y nuevos medios que pongo a su disposición, le permitirán alcanzar cualquier meta.

¿Preparado? ¡Adelante, pues!

Amplíe sus conocimientos sobre un medio conocido...

LA TECNICA DEL LAPIZ

El lápiz es el medio más sencillo de que dispone el artista para manifestarse como tal. Por eso uno ha de aprender primero a dibujar con él. Pero a pesar de que está al alcance de todos, no por eso ha de considerarlo como un medio de poco valor para el dibujante y el pintor.

Todos los artistas, desde el más mediocre hasta el más genial, han tenido un lápiz en la mano. Y fíjese bien: todas, absolutamente todas sus obras, han sido esbozadas y planteadas a lápiz.

He aquí lo que dice Juan de la Encina en su obra «La pintura italiana del Renacimiento»: «En las magníficas colecciones de dibujos vincianos que guardan el Windsor Castle y el British Museum — Inglaterra —, los Uffizi — Florencia —, la Academia de Venecia, la Biblioteca Real de Turín, puede estudiarse acaso tan bien o mejor que en sus pinturas la marcha continua que sigue Leonardo... Allí la preocupación por el espacio, la anatomía y el movimiento; allí los estudios de detalle de la naturaleza, paisajes y flores, montañas, nubes y tormentas, animales diversos; sobre todo caballos de magnífica estampa en toda clase de actitudes, y gatos; allí esos estudios de fantasía, a los que fué tan aficionado Leonardo...; allí estudios del claroscuro, de escorzos de todas clases, de actitudes tranquilas o violentas; y, para no ser prolijos, finalmente, estudios de las deformidades y de la fealdad humanas, hasta llegar a lo caricaturesco, junto a figuras de ángeles y mujeres de una pureza y una belleza indecibles.»

Si Leonardo da Vinci, ese extraordinario pintor y científico del pasado, no desdeñaba «perder el tiempo» realizando apuntes, ¿cómo va a perderlo usted? El lápiz es y será siempre su mejor arma; ¡aprovéchela! Y comprenda, de paso, que no siempre es el principio de toda obra, sino el fin en sí mismo. Los dibujos a lápiz son obras modestas, pero pueden ser grandes obras. Todo depende de la mano que las realiza.

Esta extensa introducción no pretende por mi parte más que hacer incapié en un punto que no deberá usted olvidar, y que puedo resumir en esto: el lápiz es un elemento importante en el equipaje de un buen artista.

En el dibujo a lápiz intervienen tres factores:

El papel — El lápiz — El tratamiento

Por lo que se refiere a su arma principal, el lápiz, ya sabe usted que su alma de grafito puede ser de diferente dureza. Según sea ésta, los trazos tendrán una u otra calidad. Es preciso, pues, contar con esa dureza.

Con el papel sucede una cosa parecida. Hay papeles y papeles. Para el buen dibujante, el papel es el segundo factor a tener en cuenta. Piense que según sea la superficie del papel, los trazos que realice sobre el mismo presentarán un aspecto u otro. La influencia de la trama del papel es grande.

Y no sólo eso... El papel puede no ser blanco, sino de color, lo cual abre un nuevo campo de posibilidades.

En cuanto al tratamiento, puede ser muy diverso. Ése es el tema sobre el cual voy a hablarle en las siguientes páginas, antes de dar por terminado el estudio sistemático de la técnica del lápiz.

El tratamiento a lápiz de un tema puede caracterizarse por la dirección de los trazos. Hay una técnica precisa en eso. Y algunos dibujantes se especializan en esa forma característica de dibujar.

Observe, por ejemplo, el dibujo de mujer, en la página 5. Toda ella está resuelta a base de trazos oblicuos, más o menos intensos, más o menos densos, para lograr los tonos, medios tonos y sombras. Es éste un tratamiento muy usado, y a veces mal... Muy adecuado para temas

asimétricos, en los que no exista duplicidad de detalles; pero peligroso cuando existe.

El anciano del pie está resuelto a base de trazos horizontales. Es ésta una fórmula «agradecida»: se presta a todas las combinaciones de luces y sombras... y es quizá la que logra una combinación más grata de tonos.

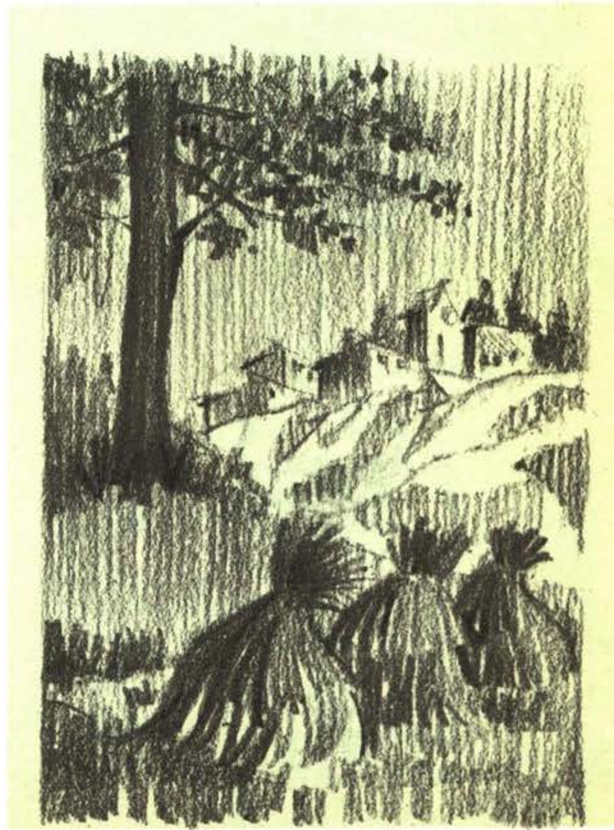
Finalmente, los trazos verticales no permiten muchas variaciones. Se emplean, por lo general, para paisajes, temas exteriores, en una palabra.

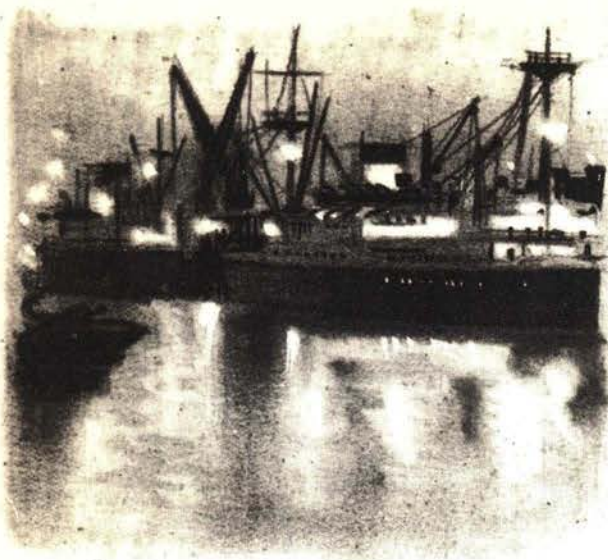
Es muy difícil explicar con palabras cómo hay que hacerlo. Usted ya ve los ejemplos, ¿verdad? Entonces, la mejor enseñanza consiste en llevar a la práctica lo dicho y lo visto. Sabe ya manejar el lápiz; tome papel, pues, y trate de realizar un tema a base de trazos horizontales, esforzándose en resolver todos los problemas que la luz produce sobre la superficie de la figura elegida; luego elija otro tema y resuélvalo mediante trazos verticales... y luego otro por medio de los oblicuos.

Esos tratamientos sólo presentan una dificultad seria para el que empieza: lograr la habili-













dad suficiente para valorar, mediante el mayor o menor grosor de los trazos, la gradación de los tonos, medios tonos y sombras. Sólo la práctica le ayudará a vencer esa dificultad.

Pero... el tratamiento, en un dibujo a lápiz, no se reduce a eso de los trazos, claro. Usted ya sabe que dispone de otros medios. Por ejemplo...

¿Recuerda el difumino? A veces, si el tema elegido se presta a ello, el difumino, y aun el dedo, resultan buenos elementos auxiliares para lograr determinados efectos. En el caso del dibujo de arriba, ese ambiente brumoso de puerto se ha logrado a base de pasar insistentemente el dedo, usar la goma a discreción para las luces e insistir con un lápiz blando para ennegrecer las sombras. El difumino va bien para los temas fríos que se presten a ese tratamiento.

Otra forma de resolver un tema es emplear el tratamiento a base de trazos, pero sin la norma y regularidad de los casos anteriores. Ahora, los trazos, que se entrecruzan a gusto del dibujante, sirven para valorar debidamente las sombras y medios tonos. Naturalmente, el dibujante reduce o amplía los trazos y los entrecruzamientos a tenor de las necesidades del tema.

Trazos muy finos, logrados con lápiz blando sobre papel mate — llamado también «couché» —, es otro de los tratamientos empleados por el dibujante que desea obtener los máximos detalles. En ese caso se prescinde de la valoración, que se supedita totalmente a la línea... Es un dibujo de filigrana con el que se consiguen efectos nítidos.

Cómo hacer un retrato a lápiz

Cuando sus familiares y amigos sepan que usted dibuja le lloverán los pedidos para que haga el retrato del primo, de la sobrina, del abuelo... ¡Ya verá! Como sé que esta ocasión llegará más pronto de lo que usted mismo se imagina, no estará de más que dé un repaso a la cuestión, refrescando todo lo que usted haya aprendido por sí mismo hasta este momento. Nunca está de más «ponerse al día»...

Lo primero que usted debe hacer es estudiar a su modelo con el lápiz. Es decir: tomar apun-



En el retrato a lápiz, concretamente, se emplea un tratamiento neutro, aprovechando de todos los demás tratamientos lo más apto en cada caso. A decir verdad, el dibujante empieza por ahí, sin definirse. valorando según el procedimiento tradicional; reforzando las sombras; difuminando algo los medios tonos; empleando los trazos del lápiz para aquellas partes que lo permitan. El retrato se presta ampliamente para la técnica del lápiz. Es el asunto que mejor pone a prueba la capacidad del dibujante.

tes del mismo sin pedirle una postura determinada. Es usted quien ha de moverse; usted quien estudiará los efectos de luz, el punto de vista más adecuado, la pose que mejor responda al carácter y peculiaridades de su modelo...

Haga esto trabajando con el lápiz y haciendo esbozo tras esbozo, sin preocuparse de otra cosa que de su intento de captar el alma de su modelo. No importa el papel: cada apunte puede luego sugerirle la solución para un aspecto determinado del dibujo definitivo.

Luego, desapasionadamente, sea capaz de elegir el apunte que mejor refleje a su modelo y empiece a trabajar a partir de aquellos preliminares que debe tener en cuenta y que supongo recordará de cuando hizo usted sus primeros pinitos con el lápiz. Vamos a concretar un poco, pues:

DESARROLLO N.º 1 — LECCION 2.ª

Cómo resolver un retrato a lápiz

1. — Paso preliminar: poner en práctica todos los consejos relacionados con el retrato que le expliqué en la lección 1.ª de este tomo. El esbozo inicial lo hará con un lápiz del número 2, por ejemplo; así su relativa dureza le permitirá conservar los trazos que han de servirle de base para dibujar. Para esta primera fase es conveniente trabajar con la punta del lápiz lateral, o sea, no dibujar con la punta. Así podrá dar, después de la fase de tanteo, una valoración-base con la que intentar el logro del parecido con el modelo. Al llegar a este punto, hágalo descansar... Resulta pesado posar para un dibujante, no crea.

2. — Paso siguiente: cambio de lápiz. Ahora, uno blando, para trabajar las zonas sombreadas y que posiblemente convenga difuminar..., ya que se trata de un modelo femenino y ayudará a darle ese aire suave que tan bien le va. Conviene que la mina del lápiz esté algo gastada ya; también es necesario usarla de lado, para que el trazo no sea fino ni lineal, sino *zonal*, si es que puede decirse así.

3. — Mientras uno va dibujando con el lápiz blando, puede ya ir difuminando algunas pequeñas zonas. Con el mismo dedo; no hace falta el difumino. Luego, puede que un difuminado general nos ayude a crear el tono suave sobre el que resaltarán las sombras y zonas oscuras ya dibujadas. Bajo ese resultado es posible comprobar si el parecido inicial con el modelo se ha logrado. Claro que ese difuminado general ha de ser suave.

4. — La siguiente tarea es ya terminar el trabajo a base de una combinación de lápiz blando y dedo para suavizar. ¡Ah! Procure siempre que los ojos resalten, a base de intensificar los negros, si es preciso con otro lápiz aún más blando, que empleará también para dar realce a algunas sombras... Observe ahora, en la página anterior, el resultado obtenido. ¿Qué tal?

Ahora, una nueva técnica para usted:

LA TECNICA DE LA PLUMA

Tinta china y una plumilla... ¡y a dibujar! Piense, si quiere darse cuenta de la principal dificultad, que con la pluma no puede usted, ni nadie, resolver los medios tonos, en un tema, como se hace con el lápiz: degradando los grises desde el blanco del papel al negro relativamente absoluto...

¿Qué sucede, pues, con la tinta china? Sencillamente esto: la tinta es el negro absoluto, en rudo contraste con el papel inmaculado.

El dibujante a pluma se ve precisado a inventar algo que, aplicado a su dibujo, sustituya a la diversa gradación de los grises intermedios, a fin de que pueda jugar con los medios tonos que deben traducir, sobre el papel, los colores de la naturaleza, según él los ve sobre el tema que trata de dibujar. Ésta, y no otra, es la principal dificultad que ofrece el dibujo a pluma a todo principiante.

Claro que antes de descubrirle el secreto de cómo traducir en gris conforme a la técnica de la pluma, usted ha de pasar por otras pruebas.

Si usted toma su plumilla de dibujo, observará que puede dibujar trazos muy finos y también trazos relativamente gruesos. Todo depende de cuál sea la presión que usted haga con la plumilla. Ésta es, pues, flexible; un buen instrumento en una mano hábil.

Pero se necesita una mano segura y un pulso a toda prueba. En una palabra, toda la confianza de uno mismo abocada en la mano que dibuja a pluma. Se trata, por consiguiente, de lograr esa habilidad consumada de los maestros a través de una práctica continuada. Y no se preocupe: si sabe escribir, es que los trazos de su pluma son seguros; también lo serán ahora éstos que le ayudarán a dominar la técnica de la pluma. Para realizar esa práctica inicial, que conviene usted complique por sí mismo, vea los trazos de prueba del siguiente

DESARROLLO N.º 2 — LECCION 2.ª

Muestrario de trazos para lograr soltura con la pluma

Fíjese bien en los trazos que le doy como muestra. Todos han sido realizados, prácticamente, moviendo la pluma de una sola tirada. Observe cómo el pulso es básico, cuestión fundamental en el dibujo a pluma. La pluma es muy flexible si se la sabe manejar bien; pero esa seguridad en el trazo no se consigue a la primera: es preciso emborronar mucho papel; llenar, en una palabra, la papelera para conseguirlos...

No crea que *eso* es una cosa sin importancia; no se crea usted por encima de cosa de tan poca monta. Le seré absolutamente franco: sólo cuando usted mismo juzgue que tiene una seguridad absoluta en el trazo de una serie de líneas rectas a pulso; sólo cuando sea capaz de trazar una curva sin ayuda del compás, a pulso, repito, podrá emprender otras prácticas con la pluma. Practique, practique y practique. Es mi leal consejo. Lo que sigue vendrá por añadidura.

Cuando sepa dibujar a pulso líneas rectas, curvas, onduladas, finas y gruesas alternativamente, sin vacilaciones y con toda seguridad, puede pasar a la segunda dificultad del dibujo a pluma: cómo conseguir los grises, cómo lograr esa gradación de tonos que van del blanco al negro absolutos.

El dibujante a pluma resuelve este problema con lo que suele llamarse *tramados a pluma*. Es evidente que a nuestros ojos una serie de líneas más o menos juntas produce un efecto, por comparación con una mancha negra, de un tono más o menos gris. A partir de esa idea, el dibujante a pluma se las ingenia para crear tramados que le sirvan para todos los propósitos y pueda resolver, con su sola ayuda, cualquier tono o medio tono de su dibujo.

Ahora bien; la pluma exige simplificación, síntesis. No se trata, en plan artístico, de convertirse en fotógrafo con la pluma. Tal vez el problema de la valoración a pluma resida en el logro de esa simplificación. ¿Cómo conseguirla? Es preciso partir de un principio, como son los tramados de que le hablo, y llegar, gracias a la propia personalidad y a la visión artística que ésta le proporciona, a desbrozar el camino del exceso de tramados para conseguir un resultado grato a los ojos.

Vea ahora cuáles son esos principios, cuáles son esos tramados que sirven de base al dibujante de pluma. Véalo en la

DESARROLLO N.º 3 — LECCION 2.ª

Muestrario de tramados para lograr medios tonos y degradados con la pluma

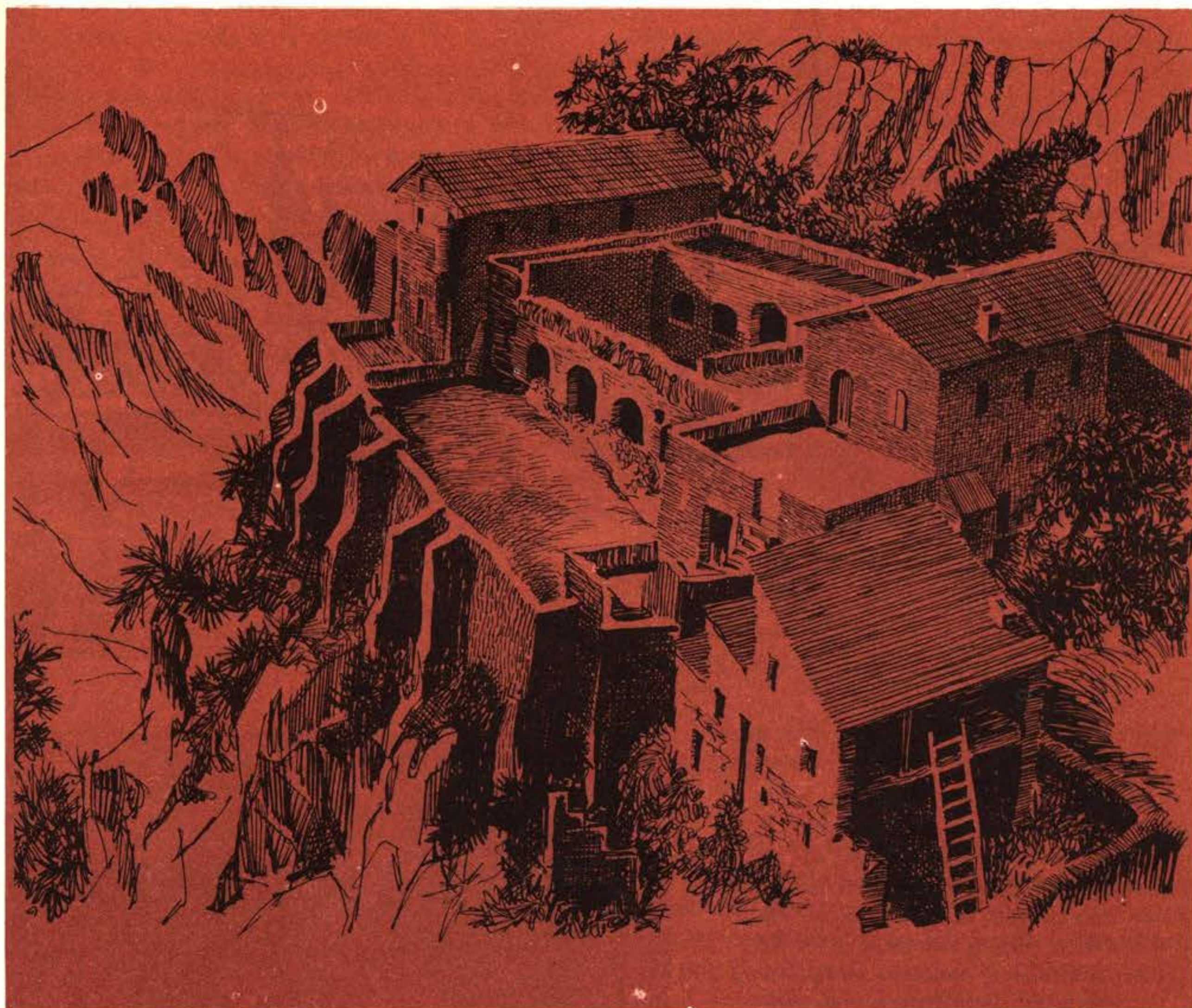
Los tramados más sencillos se obtienen por medio de trazos paralelos de la pluma. Para obtener un tono gris más intenso el dibujante cruza sus trazos iniciales. Ese cruce se repite mediante una serie de trazos paralelos diagonales con los primeros y así se consigue un nuevo tono más oscuro. Finalmente, una última serie de diagonales, cruzando las anteriores, le proporcionará el tono gris más intenso que es posible lograr por este medio. No conviene insistir con más trazos, ya que correría el riesgo de «pegar» unas líneas con otras y el resultado sería entonces desastroso.

En determinados casos pueden emplearse trazos finos y cortos, como puede ver en la segunda serie de tramados. Si intensifica esos trazos puede llegar gradualmente al negro intenso. También con ese sistema todo consiste en líneas más o menos paralelas, si bien irregulares, que pueden o no entrecruzarse

Los trazos más o menos curvos cruzándose con otros del mismo tipo, pero en distinta dirección, ayudan a formar una *sombra* redondeada o esférica.

Éstos son los tramados que sirven de base a todos los posibles tramados que pueda imaginar y realizar el artista. De éstos debe usted partir, si quiere que la práctica le conduzca lenta, pero seguramente, al logro de todos sus propósitos artísticos.

Como le decía antes, es muy conveniente pasar por todo el aprendizaje para poder sentirse — y serlo — un maestro en el dibujo a pluma. Yo sólo quisiera que usted pudiese, de buenas a primeras, realizar ese muestrario; es decir, que tomara la pluma y... zas, zas, sin una va-



cilación, a pulso, con seguridad absoluta, repitiera todos y cada uno de los ejemplos dados. Su camino sería más fácil después. Hágalo; verá cómo no le engaño.

Fíjese en esta ilustración. Es un ejemplo práctico de la aplicación, en plan artístico, pero llevado hasta el detalle, de algunos de los tramados de que le acabo de hablar. ¿Le parece complicado, difícil? Pues no; no hay complicación... Sólo una adecuada traducción de los grises a base de los tramados aprendidos y nada más.

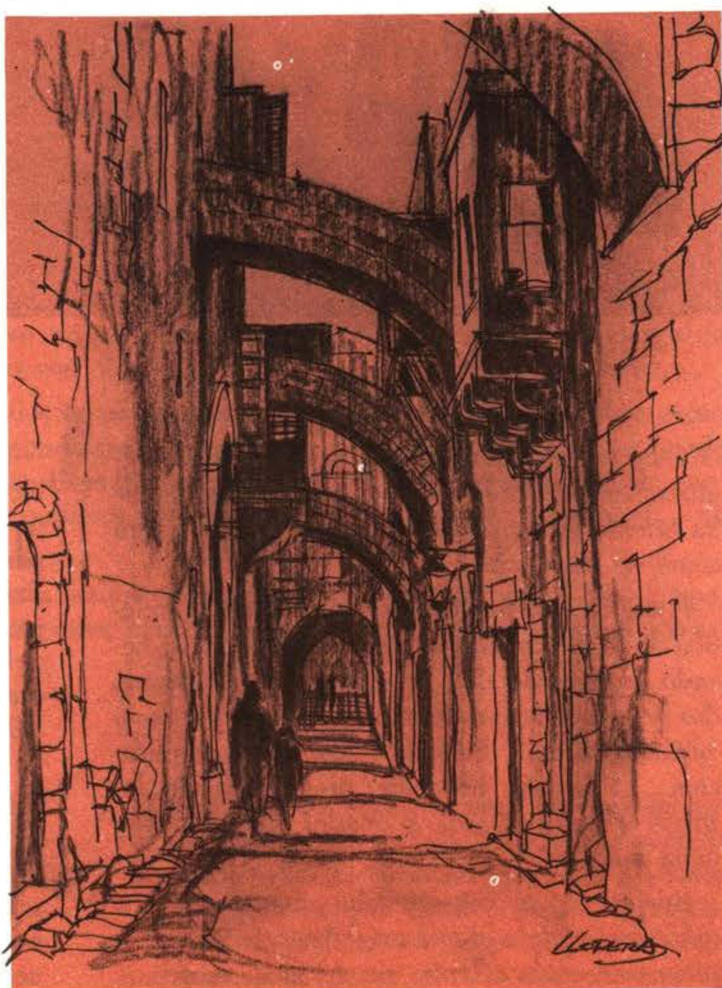
Bueno, sí; se me olvidaba una cosa: *todo dibujo valorado a pluma exige primero una completa valoración a lápiz.*

Vale la pena detenerse en este punto. Si la técnica de la pluma no es más que un proceso de síntesis, es evidente que de algo hay que partir para realizarla. El punto de partida es, siempre, el dibujo terminado a lápiz. El dibujante, pues, valora el tema en la forma tradicional, académica, como suele decirse, y parte de esa base para simplificar las líneas, eliminar detalles y valorar sólo aquellos que, por medio de la pluma, producirán el debido efecto artístico. Éste es el primer paso.

La densidad de los diversos tonos del dibujo debe procurar resolverla ya de buen principio a base de tramados con el lápiz. Esto permite traducirlos con la pluma sin el riesgo de equivocarse.



Cuando el dibujante domina a la perfección la técnica de la pluma, le es fácil evitar el academicismo de los tramados y el detalle excesivo de los trazos. La pluma se mueve con soltura sobre el papel, valora a su gusto y SIMPLIFICA al máximo la valoración tradicional. En verdad, unas simples líneas dicen más que muchos detalles... si se sabe dibujar. Es el caso de la ilustración de arriba.



En la ilustración de la derecha, el proceso resulta aún más simple: es puramente lineal, sin valoración a pluma. Ese estilo a base de líneas puras, sin sombras, tiene sus partidarios. Ahora bien; en este caso particular, he creído oportuno valorar el tema utilizando un recurso ya conocido de usted: unos toques de lápiz carbón muy simples... Es un sistema mixto bastante empleado.

La pluma aplicada a la figura

Si de los temas amplios pasamos a los más reducidos, llega un momento en que es preciso enfrentarse con la figura humana y, a partir de ésta, a la cabeza, al retrato propiamente dicho.

Todas las dificultades que ofrece la síntesis a base de tramados con la pluma para la valoración de los tonos, medios tonos y sombras en un tema, cuando uno quiere dibujar un retrato a pluma los ve multiplicados... Todos los problemas de valoración se dan cita en un espacio reducido; los tramados deben resolver todos los detalles. La pluma, con su flexibilidad, sus trazos — y su inspiración —, ha de lograr todos los objetivos que se perseguían en la realización de un retrato.

Voy a suponer que todo lo ya sabido ha sido practicado por usted; es decir, voy a limitarme a hablarle de lo exclusivamente técnico. Y, como le he dicho antes, olvidaré por un momento que el artista es libre de hacer con su pluma lo que le parece: voy a empezar por lo tradicional, lo académico.

Es aconsejable que realice por sí mismo esta práctica, como uno más de los ejercicios convenientes para usted. Tome, pues, como modelo, la lámina que figura al final de esta lección y siga el proceso que voy a desarrollar para usted. ¿Ya tiene su lápiz a punto? Pues, ¡ánimo!

DESARROLLO N.º 4 — LECCION 2.ª

Desarrollo de la realización de un retrato a pluma

1. — Si usted tiene en su poder el tomo I de este método «Dibujar es fácil», sabrá ya que la cara de ese Séneca no es precisamente fácil. Lo he elegido como modelo *precisamente* por su dificultad, pues pienso que si consigo un buen resultado, todo lo demás será algo así como coser y cantar, ¿no le parece? Bueno; ante todo, un buen trabajo a lápiz. Se trata de seguir el rutinario pero indispensable proceso inicial: proporcionar la figura; emblocar sus masas de luz y sombra; valorar... Sí. *todo eso.* ¡Ah! Ya que se trata de realizar un retrato a pluma, no «llene» las áreas de medio tono y sombra con el lápiz, sino a base de tramados más o menos intensos, según sea el área trabajada. Para darse cuenta de lo que quiero decirle, fíjese en cómo lo he hecho yo. (Piense una cosa: a primera vista, esa abundancia de sombras parece decir que la tarea será difícil. La cara *es* difícil; pero no la realización técnica. Recuerde que en los trabajos a pluma lo realmente difícil es la simplificación... y ahora esa simplificación no es tal: tenemos muchas líneas por delante, y sería raro que resaltara un error, un desliz en los trazos. Sabido esto, para su propia tranquilidad, ¡adelante!)

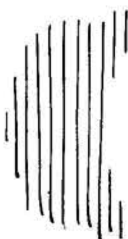
2. — Una vez convenientemente valorada la figura a lápiz, empiece la valoración a pluma. Pero ¡cuidado! No lo haga a tontas y a locas... Aun cuando cada tema puede exigir un enfoque particular, en el caso presente yo he procedido de la forma que paso a explicarle: primero he estudiado mi dibujo a lápiz, hasta determinar toda una serie de zonas, dadas en realidad por mi emblocado inicial. Esas zonas de sombra son bien concretas, producidas por la fuente de luz; esas zonas producen áreas delimitadas por la propia conformación de la figura: la nariz, la mejilla, los mechones de pelo lacio; la parte a oscuras de la cabeza; el

bigote; el labio inferior; el cuello... Cada una de esas áreas debe quedar concretada, emblocada, por decirlo así. La pluma, la técnica de la pluma exige simplificación. Empiece, pues, por ahí: valorando mediante tramados simples, o sea, trazos más o menos paralelos. ¡Ah!, pero cuidado con eso: no olvide un detalle importantísimo. Cada área a valorar ha de tener carácter propio. En esa valoración inicial, la táctica a seguir es la siguiente: los trazos irán siempre de lado a lado por la parte más estrecha del área, Véalos al margen. De este modo, usted puede delimitar todo el contorno de la zona concreta de sombra sin peligro de que los trrazos se «salgan» de ella o alteren el valor propio de dicha área. Si usted se fija en mi valoración inicial podrá comprobarlo: según los casos, los trazos son horizontales; pero en otros no, son verticales o bien siguen la inclinación más o menos acusada de la zona que se trata de valorar.

Bien



Mal



3. — El siguiente paso, después de esa valoración inicial para establecer la zona sombreada en conjunto, es valorar la superficie de la figura de acuerdo con sus particularidades, con su conformación propia. Ahora, al tratar de dibujar a pluma esa figura de yeso, el problema de la textura es relativo; pero la cabeza de su Séneca, como el que yo tengo ahora delante, tiene unas características que la pluma debe revelar. Antes no me he preocupado más que de marcar la zona sombreada; *ahora* se trata ya de dibujar con la pluma. Si sigo la dirección de los contornos, de las curvas, de las formas, los trazos seguirán en cada caso sus propias direcciones, que quizá se crucen con los trazos anteriores. Aparecen, claro, los tramados — ésta es una de sus principales razones de ser — y con ellos la figura toma forma, parecido, *realidad*. La figura adquiere forma y volumen... y, en algunos casos, doy ciertos toques con la pluma a determinadas áreas, para «encerrar» los trazos. ¿Ve usted cómo queda resuelta la sombra lateral de la nariz? ¿Y la sombra del labio inferior? Esos trazos que cierran los tramados ayudan también a dar *forma*, a concretar el contraste entre luz y sombra. Son una buena ayuda, pero de la que no debe abusar, ¿eh?

4. — Algún dibujante consideraría este esbozo casi casi como el dibujo ya terminado. Línea suelta, libre, sin el academicismo de acabar los detalles. Pero... Es preciso, amigo mío, saber hacerlo con todos esos detalles para aprender luego a desnudar el dibujo de líneas accesorias y llegar a la síntesis y a la simplificación de líneas de los grandes maestros del dibujo a pluma. Bueno; continuemos, pues. Emprendamos la última fase de nuestro trabajo. Vuelva a mojar la pluma y hala, a trazar nuevas y continuadas líneas. Hay que ennegrecer el conjunto para darle una mayor riqueza de tonos. Recuerde todo lo aprendido respecto a los tramados... En algunos casos, basta con espesar los trazos más o menos paralelos para lograr un gris más oscuro; en otros casos, cruzaré las líneas..., trazaré diagonales y aun diagonales dobles hasta llegar quizá al negro absoluto que, si se fija, no lo es totalmente. Observe con cuidado y analice la razón de ser de los trazos. Es fácil adivinar el por qué de todos ellos. Yo lo he hecho así; otro puede hacerlo de otra forma. ¿Y usted?

Le he explicado algo así como la aplicación personal de una teoría del dibujo a pluma. Cada dibujante tiene su propio método, pero el que acabo de desarrollar es el más racional. Siguiendo el proceso estudiado: valoración inicial simple, valoración local según superficies y texturas, y valoración final, la tarea del dibujante se simplifica, se ordena y permite un avance considerable en el desarrollo del original.

Lo más difícil en el dibujo a pluma es empezar. Creo haberle enseñado *una forma* de empezar que por lo menos le evita la confusión, pues le señala un camino a seguir que le conducirá al éxito.

Ahora se trata de que practique usted la pluma tomando apuntes y *acabándolos*. Practique todos los ratos que le sea posible... Trabaje, en una palabra. Nunca estará de más los trazos que usted haga sobre un papel cualquiera.



El tratamiento de las texturas, y concretamente de las arrugas, puede verlo usted en esta ilustración. Fíjese cuál es la forma más adecuada para tratar cada aspecto concreto. La observación y la práctica; la búsqueda de soluciones es una tarea agradable que no debe usted dejar de la mano.

Nuevas posibilidades para viejos temas con

LA TECNICA DEL CARBON

En «Dibujar es fácil» (tomo I) entró usted en contacto con los preliminares de la técnica del lápiz carbón y del carboncillo; le recomendé cuidado. Cuidado en los detalles, fidelidad en la valoración de los tonos, un trabajo meticuloso hasta la perfección fotográfica cuando se trataba de la traducción en grises... Todo necesario para que usted tuviera una base. Esas enseñanzas de tipo académico me permiten ahora — gracias a que su formación en esa técnica es la adecuada — abrirle la puerta que da a un campo muy amplio de posibilidades.

Va a entrar usted en los dominios de lo artístico Por fin ha llegado la hora de la liberación; y si usted es audaz, pero a la vez capaz, va a sentir nuevas emociones, va a *ver* nuevas posibilidades que descubrirá por sí mismo a través de las enseñanzas que siguen.

El dibujante nato emplea el lápiz carbón para sus apuntes del natural. Esa técnica requiere mucha seguridad en los trazos; saber dibujar, en una palabra. Porque el apunte, como ya le he dicho en otra ocasión, debe realizarse prescindiendo de la goma de borrar... Las primeras líneas son las que valen; las correcciones deben ser mínimas y efectuadas sobre el mismo dibujo. La gracia y la maestría del dibujante consisten en llegar a dominar esa técnica de tal modo que incluso la corrección de un trazo enriquezca el dibujo realizado.

Fíjese a modo de ejemplo práctico, en los apuntes de la página 85. Son el resultado de una visita al Jardín Zoológico. He pretendido captar únicamente el movimiento, la actitud de cada uno de los animales, dejando los detalles para otra ocasión... El lápiz carbón permite ese juego en los trazos, del negro intenso a un gris convencional. Pero, ante todo, *soltura,* perder el miedo a la línea. Es lo más difícil, lo sé; pero usted debe empeñarse en conseguirlo.

No todo termina aquí. El artista que emplea el lápiz carbón y el carboncillo para su trabajo sabe que cuenta con otros elementos. Estos elementos son:

El color del papel

El color blanco

La textura del papel influye en la apariencia que se consigue con los trazos. Pero esto no es todo. El papel no tiene que ser *necesariamente* blanco.

He aquí la primera posibilidad distinta a las anteriores que ahora se le presenta. Podemos dibujar sobre papel de color... Los apuntes de animales del Zoo fueron realizados sobre un papel de color, cuyo tono se imita en la lección a base de imprimir un fondo bajo los dibujos.

A la vez, usted puede dar una mayor riqueza a sus dibujos sobre papel de color uniforme a base de *emplear el color blanco como un color más.*

Ahí está la fórmula de enriquecer un dibujo... Preste atención a esto, porque estoy seguro de que ha de gustarle y encontrará un placer extraordinario probando, practicando y resolviendo sus temas con una riqueza de medios — dentro de la ya sabida técnica del carbón — que le maravillará.

Los fondos de color uniforme

El primer paso a dar es elegir convenientemente el papel de color sobre el que se ha de dibujar el tema elegido. Por lo general, los tonos se eligen pálidos, a no ser que el dibujante desee causar un efecto de contraste determinado. Los tonos gris, verde, azul, siena, rosa, por ejemplo, *muy pálidos,* resultan adecuados para nuestro propósito.



La luz es blanca

En cualquier papelería donde vendan artículos de dibujo podrá adquirir unas barritas de *pastel blanco* — una especie de tiza de buena calidad para dibujar. Si no conoce su aplicación, ahora sabrá cómo emplearlas: sirven para *dar luces* y enriquecer con el *blanco* a modo de nuevo color todo dibujo realizado sobre papel de color uniforme.

En realidad, unos toques de blanco hacen resaltar el tono del papel, descubriendo, por decirlo así, como si se hubiera realizado el dibujo a dos colores: el negro del carbón y el color natural del papel..., ya que uno asocia instintivamente el blanco al papel — cosa que usted y yo sabemos que no es así.

¿Cómo deben darse esos toques en el dibujo? Es bien sencillo:

Los toques de blanco se dan en las partes del dibujo donde la luz ilumina más intensamente.

Con el blanco sucede todo lo contrario que con el negro. Éste lo empleamos para dar sombra, ¿no? El blanco hemos de emplearlo para DAR LUZ. Así, en un dibujo sobre papel de color, las luces serán blancas.

Claro que para lograr ese efecto artístico se requiere mucha más habilidad por parte del dibujante que para el empleo del negro para producir las sombras... Ahí está la dificultad — y el mérito — del empleo de la barrita blanca. El efecto artístico es considerable si se han sabido dar los toques convenientes — ni demasiados ni demasiado pocos.

La elección del tono del papel según el tema

Creo que el estudio práctico de la cuestión le ayudará a comprender y a asimilar esas novedades relacionadas con la técnica del carbón. Voy, pues, a desarrollar para usted un tema cualquiera. He pensado en una «marina»; el color predominante en un tema de esa índole es el azul...; podría ser azul, pues, el fondo uniforme del papel a elegir para dibujarlo. Pero no considere esto como una regla: podría dibujar ese mismo tema sobre papel de tono siena, incluso un rosa fuerte; porque... ¿usted no recuerda uno cualquiera de esos atardeceres en los que el cielo *parece rojo*? La influencia ambiental aconsejaría en ese caso un tono opuesto al natural... ¡y no quedaría mal, desde luego!

Pero, puesto que usted acaba apenas de entrar en cuestiones de ese tipo, no complicaré las cosas. Tiempo habrá. Vea, pues, el modo de proceder cuando uno quiere realizar un tema sobre fondo de color uniforme con toques al pastel blanco para las luces. Nada mejor que un «Desarrollo» para ello, ¿no le parece?

DESARROLLO N.° 5 — LECCION 2.ª

Cómo realizar un tema sobre papel de color, con realce de luces al pastel blanco

1. — Veamos..., un papel de tono gris me iría bien; un gris muy pálido sirve siempre para todos los temas. Pero precisamente por su carácter neutral no acaba de convencerme. Esa marina... Al atardecer, cuando el cielo parece rojo, un fondo rosa resultaría adecuadísimo. Claro que no es éste el caso: elijo, pues, un papel de color azul muy pálido y empiezo a trabajar. Como de costumbre, si bien todo el proceso preliminar tan conocido lo realizo ya a lápiz carbón, pero muy muy suavemente, pues no se trata de borrar a estas alturas: elijo el tema, el encuadre y todo lo demás y trazo las primeras líneas básicas.

2. — Sigo con la valoración inicial, que realizo con dos elementos: el lápiz carbón para las sombras digamos fijas y el carboncillo para aquellas partes que deseo difuminar luego. Fíjese bien en la vaguedad que deliberadamente doy a esas partes oscurecidas con el carboncillo: el fondo a la izquierda del vapor, el último término, el humo...

3. — Ahora, unos toques de dedo, el difumino más barato y más dócil a nuestros deseos que podemos encontrar. El carboncillo, como ya sabe, es útil en ese sentido: resulta fácil de esparcir y no deja líneas o trazos que perjudicarían el efecto de tono gris del tema. Fíjese bien en la *dirección* que ha de seguir el dedo para difuminar en cada caso. En mi dibujo, yo he esfumado las aguas de arriba abajo; pero el fondo lo está en sentido horizontal. Usted comprenderá por qué: la dirección de los trazos da un sentido a toda superficie; el difuminado, cuando no abarca toda un área, es algo así como un trazo sin vigor: además, sigo la norma de conducta relacionada con la cuestión de los reflejos sobre el agua, ¿recuerda? Y a continuación hago la prueba de *dar luz* al dibujo con unos toques sobre el cielo, en la parte más cercana al horizonte. ¿Que por qué en el cielo y no en otra parte? Eso va a gustos. En ese caso, he pensado y me ha parecido mejor valorar el cielo, para darle un aire de hora temprana, cuando precisamente el cielo brilla por oriente. Usted sabe bien — por lo menos si es un amante de la naturaleza — que al amanecer el cielo aparece claro por el este, como si la luz irradiara hacia la oscuridad, que va desvaneciéndose hacia el lado opuesto, hacia el oeste. Pues eso es lo que, intuitivamente, he querido representar, un poco a sentimiento.

4. — Sobre ese fondo blanqueado es cuando uno puede continuar y terminar el dibujo. Las líneas negras de los mástiles y cordajes podía haberlas dibujado antes, pero es mucho mejor hacerlo ahora. Así, al dar luces, esas líneas no me estorban como hubiera sucedido de hacerlo a la inversa. Compruébelo y verá cómo tengo razón.

Observe a continuación, en la lámina correspondiente a la fase final, el dibujo terminado. He dado más luces — quiero decir, más toques de pastel blanco —, sin ser excesivas. Algunas a sentimiento, porque así me ha parecido mejor: *roces* de blanco para resaltar un brillo, una luz que provoque cierto contraste (recuerde la lección cuarta). También he vuelto a tomar el lápiz carbón para reforzar alguna zona difuminada. El resultado, a la vista lo tiene. Papel, tratamiento del tema, resultados obtenidos..., ¿qué le parece todo ello?

(Pero, antes de continuar, una nota sumamente importante: Cuando trabaje usted con pastel blanco, carbón o lápiz, recuerde lo que ya le dije en una lección anterior: *NO OLVIDE NUNCA FIJAR SUS ORIGINALES*. Si olvida fijarlos, olvídese también de sus dibujos: le desaparecerán en pocas horas. Y no dramatizo; es la pura realidad. Si quiere hacer la experiencia...)

LA SANGUINA

Para dibujar al pastel encontrará barritas de otros colores. Una de los más usados por los dibujantes es ese carboncillo rojizo, llamado *sanguina*. Es otro medio empleado para la realización de determinado tipo de originales.

Se le llama *sanguina* precisamente por su color. En su aspecto material, la sanguina la encontrará usted en el comercio preparada en barritas o en lápices. Del mismo modo que el lápiz carbón y el carboncillo se distinguen por la consistencia del primero y la suavidad del segundo —se borra muy fácilmente—, en el caso de la sanguina sucede lo mismo. Es decir: la sanguina en barritas es suave y se emborrona fácilmente, por lo que es conveniente fijar en seguida los originales realizados con ella. Esto no sucede tanto con el lápiz sanguina.

Si usted comprueba cuáles son las características de la barrita adquirida, comprobará que sus trazos son suaves. Fíjese:





Presione con la barrita y verá cuán suavemente se desliza... y consume, ésa es la verdad. Si quiere difuminar los trazos, basta una ligera presión del dedo. Esto demuestra las posibilidades de ese medio para dibujar. Si esto es así, ¿cómo hay que proceder dibujando a la sanguina?

En primer lugar, es conveniente que el dibujo se realice a gran tamaño. La barrita no permite trazos muy finos. Es más: su manejo casi obliga a que los trazos sean gruesos.

Hay que tener en cuenta el tono que da la sanguina. No dibuja con el negro absoluto Debe olvidar, pues, la intensidad del negro y, al dibujar, acostumbrarse a seguir la misma técnica que emplea para dibujar al carbón: empezar por los tonos más suaves para ir *subiendo* hasta conseguir gradualmente los «negros» o sombras.

Como quizá le sucedió con el carbón, si usted insiste con la sanguina y logra un trazo demasiado intenso, resultará que el resto del dibujo no guardará relación con ese trazo y usted se verá obligado a *subir* todos los tonos del tema, perjudicando así lastimosamente la adecuada valoración del original.

No insistiré lo suficiente al advertirle la necesidad de que modere sus ímpetus artísticos y dibuje con suavidad, insistiendo gradualmente en la intensificación de los tonos logrados, a partir de los trazos y sombras más débiles hasta los más intensos. Sólo así conseguirá resultados aceptables.

La sanguina, como el carbón, exigen del dibujante mucha seguridad en los trazos, la mano libre y una inspiración consciente de lo que pretende conseguir.

Es muy empleada para retratos, quizá por su tono. Resulta agradable, cálido...; muy adecuado para esos temas. Parece como si el instinto y la costumbre se hubieran puesto de acuerdo para elegir ese tono sanguina y no otro; porque difícilmente, en ese campo, encontrará usted dibujos realizados con otros tonos: verde, azul, rojo, apenas tienen éxito entre los aficionados a dibujar a la sanguina. Tan sólo el color sepia compite con el sanguina en las preferencias de los dibujantes.



En la elección del tema conviene tener presentes las posibilidades de la sanguina: la necesidad de trazos más bien gruesos, la oportunidad de difuminar algunas zonas del original... He elegido como modelo a esa anciana porque, a mi modo de ver, su cara rugosa se prestaba a ello. Observe cómo todos los matices se conservan en la reproducción, que no ha sido demasiado reducida.

Sanguina sobre fondo de color

Imagine que la sanguina es algo así como un carbón de color. Bajo este supuesto considerará normal que también con la sanguina puedan hacerse las combinaciones que acaba de estudiar en las páginas anteriores.

Sí; también puede usted dibujar con sanguina sobre papel de fondo uniforme y, además, valorar ese dibujo con toques de luz, con toques de blanco...

El resultado que se obtiene no deja de hacer su efecto. ¿Vamos a comprobarlo?

DESARROLLO N.º 6 — LECCION 2.ª

Cómo dibujar con sanguina sobre papel de color, con realce de luces al pastel blanco

No vale la pena insistir sobre una técnica cuyo proceso tiene usted más que sabido a través de anteriores enseñanzas. La sanguina, en realidad, se trabaja como el carbón. Si desea más detalles, consulte el tomo I de este método («Desarrollo» n.º 3 de la lección 8.º) y estudie conmigo el dibujo conseguido ahora en la lámina correspondiente a este mismo «Desarrollo».

Resultaría difícil resolver con la barrita de sanguina esos troncos que forman la pared de la casa del frente. Cuando se esboza el tema no hay más solución que emplear un lápiz sanguina o bien sepia, y luego dar en cima los toques precisos con la barrita.

En cuanto a las *luces*, fíjese en que no he abusado de ellas. Las he situado en los puntos que a sentimiento me han parecido más adecuados: la torre, algunos brillos para indicar una fuente de luz — el sol — lejana... Incluso he suavizado el cielo, ligeramente difuminado.

Finalmente, he fijado el original.

Ahora, sanguina y carbón a la vez

Le dije al comienzo de esta lección que se abrían ante usted un sinfín de posibilidades quizá no entrevistas. Ha visto cómo el dibujo al carbón se enriquecía con nuevos medios; cómo otro medio — la sanguina — era puesto a su disposición...

Ahora voy a ir más lejos: sus apuntes al carbón pueden ser enriquecidos con tonos de sanguina, consiguiendo así un *bicolor* de buen efecto artístico... si se ha tenido gracia en la con jugación del negro y la sanguina. Es ésta una primera fase para ir todavía un poco más lejos, como comprobará en seguida.

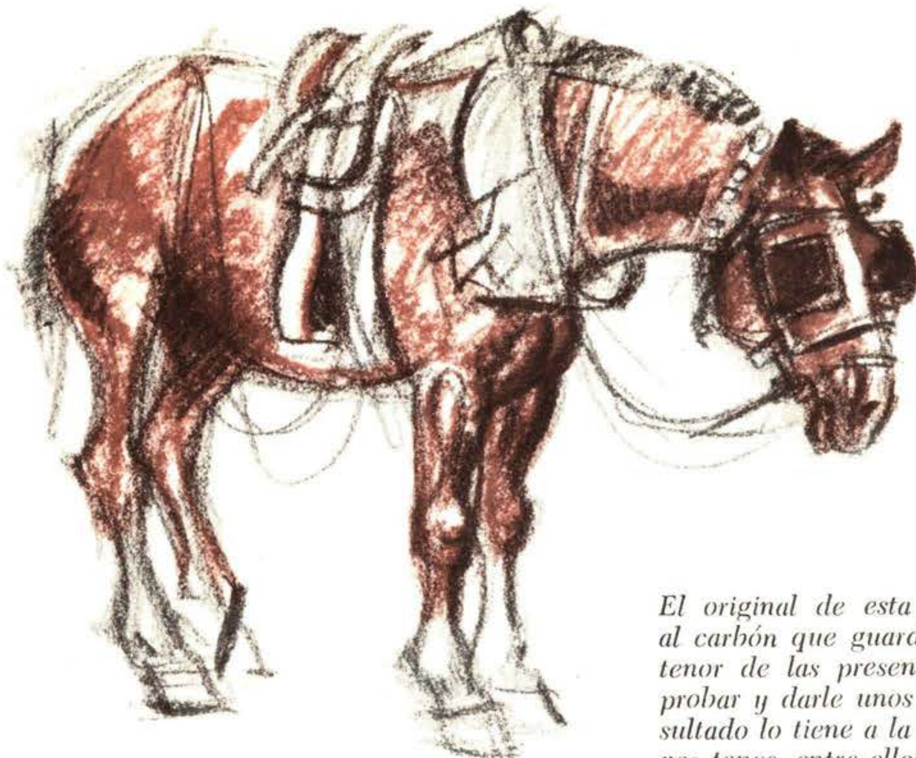
... y el completo: sanguina, carbón, papel de color y luces

Para usted, esto va a ser algo así como un primer ensayo, una prueba elemental de dibujar en color. Éste es el resultado sugerido por el apunte viejo de un caballo que guardaba en mi archivo: un *final* al tema de la sanguina en el que usted puede comprobar cómo y de qué manera es posible llegar a enriquecer un original con medios escasos.

Los medios son los que siguen: un papel de fondo uniforme, un lápiz carbón, una barrita de sanguina y otra de blanco para las luces.

La técnica, la de costumbre: todo lo aprendido hasta el momento, aplicado a conciencia y con gracia.

El tema... ¿qué le parece «Caballos pastando»? Pues vamos allá, amigo.



El original de esta ilustración era un dibujo al carbón que guardaba en mi archivo. Pero a tenor de las presentes enseñanzas he querido probar y darle unos toques de sanguina. El resultado lo tiene a la vista: se han obtenido nuevos tonos, entre ellos un sepia, fruto de la mezcla carbón-sanguina. El resultado invita a proseguir con los «experimentos».

DESARROLLO N.° 7 — LECCION 2.ª

Cómo realizar un original sobre papel de color con carbón, sanguina y blanco para luces

1. — El primer esbozo del tema puede realizarlo ya con lápiz carbón, si se siente usted seguro de sí. No es más que un apunte debidamente encajado, con la perspectiva adecuada... En fin; ya sabe usted todo eso. Inmediatamente después debe dar unos toques de sanguina. Piense que luego deberá esfumarlos, por lo cual ha de darlos en los puntos clave que presente el tema. Ya ve dónde los he dado yo en cada caballo...

2. — Ahora se trata de difuminar los toques anteriores de sanguina de forma que den color a las figuras. Al realizar esa operación observará que la sanguina pierde fuerza, el tono queda rebajado. No se preocupe: vuelva a dar nuevos toques de sanguina sobre las zonas difuminadas, de manera que el tono refleje como usted desea las áreas que lo necesiten.

3. — Deje descansar a la sanguina y tome de nuevo el carbón. Ahora es cuando usted empieza a *dibujar*. Vaya dando forma a las figuras y empiece a valorarlas con el lápiz carbón. Ya puedo dar, por mi parte, unos toques intensos a la cola de la yegua de primer término, a la crin del potrillo, y a la vez sombrear el caballo del fondo.

4. — He dejado casi para lo último el fondo, lo que ha de ambientar la escena. Unos toques de carboncillo a los pies de las bestias, procurando

no tomen demasiada importancia... Si el modelado a carbón ha restado vigor a los toques de sanguina, puede emplearla *sobre* el carbón nuevamente. A veces conviene hacerlo. Así lo he hecho yo.

Vea ahora, en la lámina correspondiente, el dibujo terminado. A observar, los toques definitivos de carbón y la aplicación del pastel blanco para las luces. Fíjese en los cascos de la yegua, a los que he dado blanco; observe el vientre del potrillo y la «cara» del caballo del fondo. Las figuras *pedían* esos toques. Algún otro podía darse a esas líneas vagas imitando la vegetación... y otros, ligeramente difuminados, han servido para dar cierto tono al cielo.

Los mismos recursos aplicados a la pluma

El dibujante a pluma también puede aprovecharse de las posibilidades que ofrecen los papeles de color uniforme, los toques de lápiz carbón y de pastel blanco.

Ahora bien: no todos los estilos de dibujo a pluma se prestan a ello. El más adecuado es el lineal, sin trazos gruesos ni sombras.

Si usted quiere probar fortuna en este campo, debe tener en cuenta la conveniencia de emplear papel de fondo uniforme de color amarillo. Es el más adecuado y que mejor se presta para obtener la valoración de más efecto en dibujos de este tipo, que generalmente son *retratos*.

Vea en el siguiente «Desarrollo» las dos posibilidades, los dos campos en que puede usted moverse aplicando al dibujo a pluma los recursos del carbón y del pastel blanco.

DESARROLLO N.° 8 — LECCION 2.ª

Desarrollo de la aplicación del carbón y del pastel blanco al dibujo a pluma

Primera aplicación: El pastel blanco sirve para *dar luz* a las partes iluminadas.

Le he dicho antes que el dibujo ha de estar realizado a pluma, en forma lineal. Esto equivale a decir simplificación de líneas, absoluta ausencia de sombras y de trazos vigorosos.

Para conseguir esos trazos tan sueltos es preciso olvidarse de que se tiene la pluma en la mano; empezar por no tomarla en la forma habitual, como cuando se escribe. No; no debe cogerla así, sino de más arriba, por el mango, sin apoyar apenas la mano sobre el papel, como quien dibuja sobre el caballete... La plumilla ha de deslizarse suavemente por el papel. (Ya sé que es difícil. Pero para eso tiene usted su tiempo: para practicar un día y otro día, hasta conseguir la fluidez y la flexibilidad de un verdadero artista.)

La valoración del retrato ha de realizarla después de reflexionar. Va a emplear pastel blanco y carbón; primero, pues, olvídese de la valoración tradicional, es decir, la que tiene aprendida. Piense que ahora juega con un fondo, la posibilidad de iluminar y la de oscurecer. Si actuara como hasta ahora haría *un pastel*. No. Es preciso llegar a una síntesis de los tonos... Por ejemplo: el blanco me servirá para las luces; el amarillo del fondo para las sombras naturales; *el negro* — que serán unos toques de carboncillo — *para resaltar las partes verdaderamente oscuras.*

Fíjese en el dibujo del violinista. Ha sido tratado así. Desearía que fuera un ejemplo adecuado para usted, que ilustrara cuanto le he dicho.

Segunda aplicación: El pastel blanco sirve para hacer resaltar las partes blancas.

El caso del hombre pensativo es otra cosa. Se aparta totalmente del anterior ejemplo. Ahora prescindo de luces y sombras, de valoración propiamente dicha... El tratamiento de ese dibujo se ha realizado a sentimiento; pero existen razones que justifican el porqué.

Al dibujar he partido de un punto de vista subjetivo. En el dibujo a pluma, puramente lineal, me encontré con que dos características del modelo no resaltaban suficientemente para mi gusto. Decidí, pues, dar unos toques con el pastel blanco.

Hasta aquí, todo es normal. Pero el cómo y el dónde dar esos toques no es lo mismo que dar blanco a las partes iluminadas. En este último caso la luz no tenía interés para mí. Otras cosas llamaban mi atención: el cabello blanco del hombre y su camiseta, también blanca. Eso es lo que resaltaba en el modelo... y eso es lo que yo quería resaltar.

En este ejemplo, repito, el blanco no sirve para iluminar, sino para que *lo blanco* adquiera la importancia deseada por el dibujante.

Debo hacerle alguna observación sobre el proceso a seguir: Dé los toques de blanco, tanto en el primer como en el segundo caso, *después* de tener totalmente dibujado a pluma el tema. ¿Por qué? Muy sencillo: resulta difícil trabajar con la pluma sobre el pastel... Puede dar también unos ligeros toques de carboncillo, para engrosar algunos trazos determinados. Y el consejo final: para realizar esa clase de estudios es precisa mucha soltura al dibujar, mucha práctica, en una palabra. Empiece, pues, por ahí, y no le arredren los primeros fracasos. ¡Todos los hemos tenido!

Ya sé, amigo mío, que al llegar a este punto se sentirá usted bastante abrumado por todo lo que ha llegado a su conocimiento en tan poco tiempo, en tan poco espacio. Es inevitable. Sin embargo, no debe temer nada: piense que cada día que pasa, usted está mejor capacitado para comprender, asimilar y abarcar mayor número de enseñanzas.

Es casi increíble, pero es así. Cuando más sabe un hombre, más sabe que no sabe, como dice el filósofo; pero en su caso, cuanto más sepa, más fácil ha de resultarle aprender más cosas. Porque un espíritu despierto a las maravillas del arte está sediento de conocer, de probar, de ver...

Las enseñanzas que le doy a través de estas lecciones son como un punto de partida. No pretendo que usted aprenda y *sepa* todas y cada una de las técnicas que abarcan el dibujo y la pintura; pero, naturalmente, lo que sí pretendo es que las conozca usted todas.

Sé perfectamente que usted se sentirá más capacitado para una de ellas, o para dos, o para media docena. Y que su compañero, que estudia con tanto interés como usted, se sentirá inclinado por otras cualesquiera de las técnicas que se desarrollan en estas páginas, ¡distintas tal vez a las suyas! Pero todos, así lo espero, obtendrán un buen provecho de estas enseñanzas. Éste es mi deseo. Hasta dar cima al propósito que todo lo justifica: el que usted aprenda a dibujar y a pintar ¡con el estilo y en la forma que mejor le cuadre!

GALERIA DE GRANDES OBRAS

LÁMINA 7: «DIBUJO», POR CASTILLO. Museo del Prado, Madrid. — He aquí un bonito estudio de perspectiva. Un tratamiento bastante vigoroso, caracterizado por esa serie de trazos entrecruzados, sin excesivos contrastes. Observe la valoración del retrato, en cuatro líneas, de forma que el parecido con el modelo — probablemente un mendigo — está plenamente logrado.

LÁMINA 8: «ESTUDIO», POR LORENZO TIÉPOLO. Museo del Prado, Madrid. — El dibujo sobre fondo uniforme no blanco tiene infinitas posibilidades. El dibujante aprovecha el tono del papel para ponerlo como un elemento más al servicio de la psicología del tema. En este caso, Tiépolo ha querido dibujar a un golfillo de su tiempo: un muchacho moreno. El realce — observe cuán parco — mediante luces blancas da relieve al dibujo, consiguiendo una impresión como de bronce en el rostro del modelo.

LÁMINA 9: «RETRATO», POR JACQUES VILLON. Colección Louis Carré, París. — ¿Quién afirma que con los tramados académicos no se puede dibujar con *libertad*? Villon nos demuestra cuán equivocados están esos artistas que confunden la imposibilidad técnica con su falta de imaginación. Los tramados que emplea Villon son puros, académicos: trazos verticales cruzados con trazos diagonales a los anteriores. Pero el dibujante tiene ojos para ver, y ha sabido dónde debía intensificar los trazos para producir una sensación de sombra, dónde un área de medio tono... No hay monotonía en su dibujo... Observe cómo ha resuelto la nariz, los labios — sólo con apretar la pluma, interrumpir y proseguir el trazo, dejar adivinar los trazos iniciales a lápiz.

LÁMINA 10: «LOS LUCHADORES», POR JACQUES VILLON. Colección Louis Carré, París. Otra muestra excelente paa aprender cómo los tramados del más puro academicismo pueden ser utilizados para resolver un tema con un estilo y una visión moderna. Las figuras tienen un vigor extraordinario gracias al tratamiento emblocado del tema. Si a esto añade la peculiar forma, desdibujada, empleada por Villon para resolver el asunto, verá cómo las figuras adquieren una soltura, un movimiento, como si, a pesar de que la lógica lo contradiga, el dibujante hubiera realizado ese dibujo sobre el terreno directamente a pluma.

LÁMINA 11: «RETRATO», POR HENRI MATISSE. «RETRATO», POR BRIANCHON. — Los dibujos a pluma de Matisse se caracterizan por la simplicidad e ingenuidad de la línea. Ésta lo dice todo. No es tan fácil como parece llegar a esa pureza lineal, porque, a pesar de la aparente torpeza del trazo, éste es deliberado y, a fin de cuentas, la «mano» del artista basta en ese caso para obtener el máximo parecido con el modelo. En cuanto a Brianchon, su obra es totalmente distinta a la de Matisse. Otro estilo, a base de tramados sueltos y libres, sin apenas sujetarse a las normas tradicionales; pero, así y todo, el retrato conseguido nos muestra un campo más de aplicación, un nuevo estilo dentro del dibujo a pluma.

LÁMINA 12: «RETRATO», POR FOUGERON. «RETRATO», POR PRESSMANE. — Observe la espontaneidad de los trazos, mucho más vigorosos, en cierto modo, que los de Brianchon. Foucheron se siente seguro de sí, hasta el punto de delimitar audazmente las áreas de luz en su dibujo. Pressmane, por el contrario, se nos muestra con una sensibilidad extraordinaria; apenas apoya la pluma sobre el papel, sino que la desliza mediante trazos muy tenues y libres, sin ceñirse a tramados convencionales. Observe cómo Pressmane se recrea en el dibujo, insistiendo en los trazos finísimos una y otra vez, algunos apenas marcados...

LÁMINA 13: «RETRATO», POR DESPIERRES. «RETRATO», POR GOERG. — El retrato escogido de Despierres está resuelto a base de trazos en diagonal, muy enérgicos, concretos. Observe el remarcado vigoroso de los ojos, la nariz y la boca. Es muy probable se trate de un apunte rápido, resuelto en un momento, sobre un bloc. En cuanto a Goerg, es el reverso del caso anterior. Una obra atormentada por mil trazos que se cruzan y entrecruzan con persistencia hasta lograr su objetivo: dar mucho carácter al modelo.

LÁMINA 14: «ARCABUCERO», POR MARIANO FORTUNY. «RETRATO», POR A. DUREL. — Contraste entre dos tendencias, dos épocas reflejadas en el dibujo. Fortuny es el artista que persigue el realismo. Sus dibujos a pluma tienen la soltura que da la práctica; pero a pesar del academicismo en el tratamiento, ha procurado eludir los tramados a base de cuadrícula. Durel, por el contrario, sigue la tendencia actual: simplicidad máxima en la línea. La línea ha de dar expresión... Elimina todos los detalles no esenciales, persiguiendo la simplificación.

apuntes para una

HISTORIA DEL ARTE

2.-El artista del Renacimiento (II)

A algunas de las ciudades de la península italiana les corresponde el mérito de haber abierto paso a una nueva fuente de creación artística. Italia se libró de las invasiones bárbaras que asolaron Europa y dieron lugar a lo que se llama Edad Media. Resulta, pues, que la vida prosiguió una vez desaparecido el Imperio Romano sin demasiados cambios y bajo la influencia directa de Bizancio.

Cuando los turcos invaden el imperio bizantino y ocupan Constantinopla, los herederos de las tradiciones helénicas huyen a Italia. Durante muchos años, además, la proximidad de Italia a aquellos paises hace que éstos fueran frecuentados por numerosos mercaderes, lo cual favoreció notablemente el mantenimiento de unas relaciones constantes.

La influencia griega impide que las corrientes artísticas que privan en Europa durante esos años arraiguen demasiado en Italia. Así, ni el arte románico ni el gótico se afianzan... Esto permite, más adelante, el florecimiento de nuevas tendencias latentes en el espíritu de los artistas italianos.

Ya hemos visto que la evolución de las condiciones sociales ofrece nuevas perspectivas a todas las gentes. La vida cortesana sustituye a la rígida del señor feudal. Los reyes y los príncipes se rodean de una corte de aduladores y ociosos..., gente que necesita nuevas distracciones y placeres, así como un nuevo decorado de fondo para sus actividades «sociales». Se ama el lujo y, por consiguiente, se dispone de tiempo incluso para cultivar el amor a lo bello.

Es menester exhibir ese refinamiento. Y los reyes y los príncipes, los poderosos y los burgueses han de alardear de cultos y de refinados catadores de toda manifestación de buen gusto. La riqueza que acumulan en sus arcas — recurso aliado del poder — bien vale la pena invertirla en parte en cultivar el Arte... El *mecenas* toma carta de naturaleza; y con él, nace el artista como individuo aislado.

Ése es el comienzo del Renacimiento. Hasta entonces, la obra artística era algo colectivo, realizada por una serie de artesanos. A partir de ahora, el artista se desprende de esa colectividad y se individualiza. El artista ya no es un artesano: sus caminos se separan... El primero busca una forma de expresión que le caracterice. Persigue la perfección en su obra como una satisfacción propia exclusiva y procura que se distinga. Busca la celebridad y la consigue: es tanto o más admirado que los grandes de su tiempo.

Así como en la Edad Media tenemos una obra que la caracteriza: la catedral, en el Renacimiento empieza a ser difícil encontrarla. La catedral simboliza el fervor religioso de su época — ya no repetido —; el Renacimiento carece de ese símbolo... Todo lo más, podemos decir que la *pintura* es la expresión más característica de esos años de retorno a unas ideas en cierto modo paganas.

Con el Renacimiento ya no es posible estudiar las corrientes artísticas en su sentido más general; es preciso renunciar a la vista panorámica para reducirse a ver qué han hecho determinados artistas, los más significativos del periodo...

El Renacimiento como corriente artística abarca dos grandes periodos que los italianos denominan conforme a los años en que se desarrollaron: el *Quattrocento,* de 1400 en adelante, y el *Cinquecento,* a partir de 1501.

El escultor Lorenzo Ghiberti fué quien obtuvo por concurso la ejecución de las puertas de bronce del baptisterio de San Juan, en Florencia, obra que señala, en 1401, el comienzo del Renacimiento, como ya hemos dicho en otro comentario.

Mecenas famosos lo son las familias de los Médici,



(1) «El artista del Renacimiento». Lección 11.ª del Curso de Arte Comercial y Publicitario. AFHA.



los Riccardi, los Strozzi... A su amparo laboran grandes arquitectos, escultores y pintores en el transcurrir de los años.

Leo Battista Alberti, nacido en 1402 en Génova, edifica el palacio de los Ruccellai... En Florencia, el citado Ghiberti encabeza un grupo de grandes escultores, entre los que figuran Donatello y Verrochio, estos dos bajo el favor de los Médici. Y fijémonos en Masaccio, muerto en plena juventud (1401-1429): es un verdadero precursor. En el fresco que representa la expulsión de Adán y Eva del Paraiso, que pintó en la Capilla Brancacci, soluciona realmente el «problema del espacio»; la perspectiva, la escala... Empieza a dominarse por entonces el sentido de la profundidad.

Los continuos ensayos de los pintores de la época vencen la incapacidad de los artesanos de la Edad Media. Y tenemos que en tanto muchos artistas no saben desprenderse de la tradición pictórica legada por sus antecesores, los jóvenes revolucionarios rompen con esa tradición y logran avances notables en la solución de numerosos problemas pictóricos.

Es bajo este punto de vista que puede considerarse a Masaccio muy por encima de Paolo Ucello, Pollaiuolo y el mismo Verrochio, sus contemporáneos.

En la segunda mitad del «Cuatrocientos» los grandes de la pintura florentina son Sandro Botticelli (1449-1510) y Domenico Ghirlandaio.

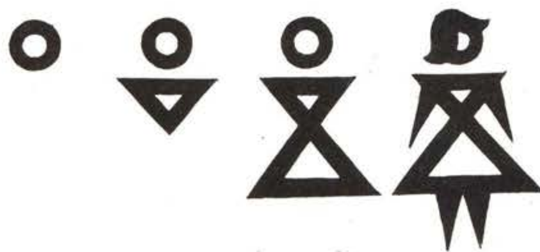
En Venecia sobresale Mantegna (nacido en Padua en 1431), quien se caracteriza por sus conocimientos de la teoría de las artes — especialmente la perspectiva — y por su erudición arqueológica.

Pero la perfección de las formas se alcanza durante el *Cinquecento*. El siglo XVI nos muestra el logro de todas las conquistas intuidas cien años antes por los artistas que rompieron los moldes y volvieron la mirada a la Antigüedad. El humanismo renaciente, con ciertas tendencias paganas — por lo menos como un reflejo de *sentir* la religión de otro modo — llevan el arte del Renacimiento a su periodo clásico en Italia... y el centro artístico pasa de Florencia a Roma, sede de los grandes papas, Julio II y León X, quienes dan a la obra artística — no necesariamente religiosa — una monumentalidad de que carecía en Florencia.

Documentación:

Documentación: «La batalla de Heraclio contra Cosroes» (fragmento). Piero della Francesca. «La Anunciación». Fra Angelico.

desarrollos



12

Cómo resolver un retrato a lápiz



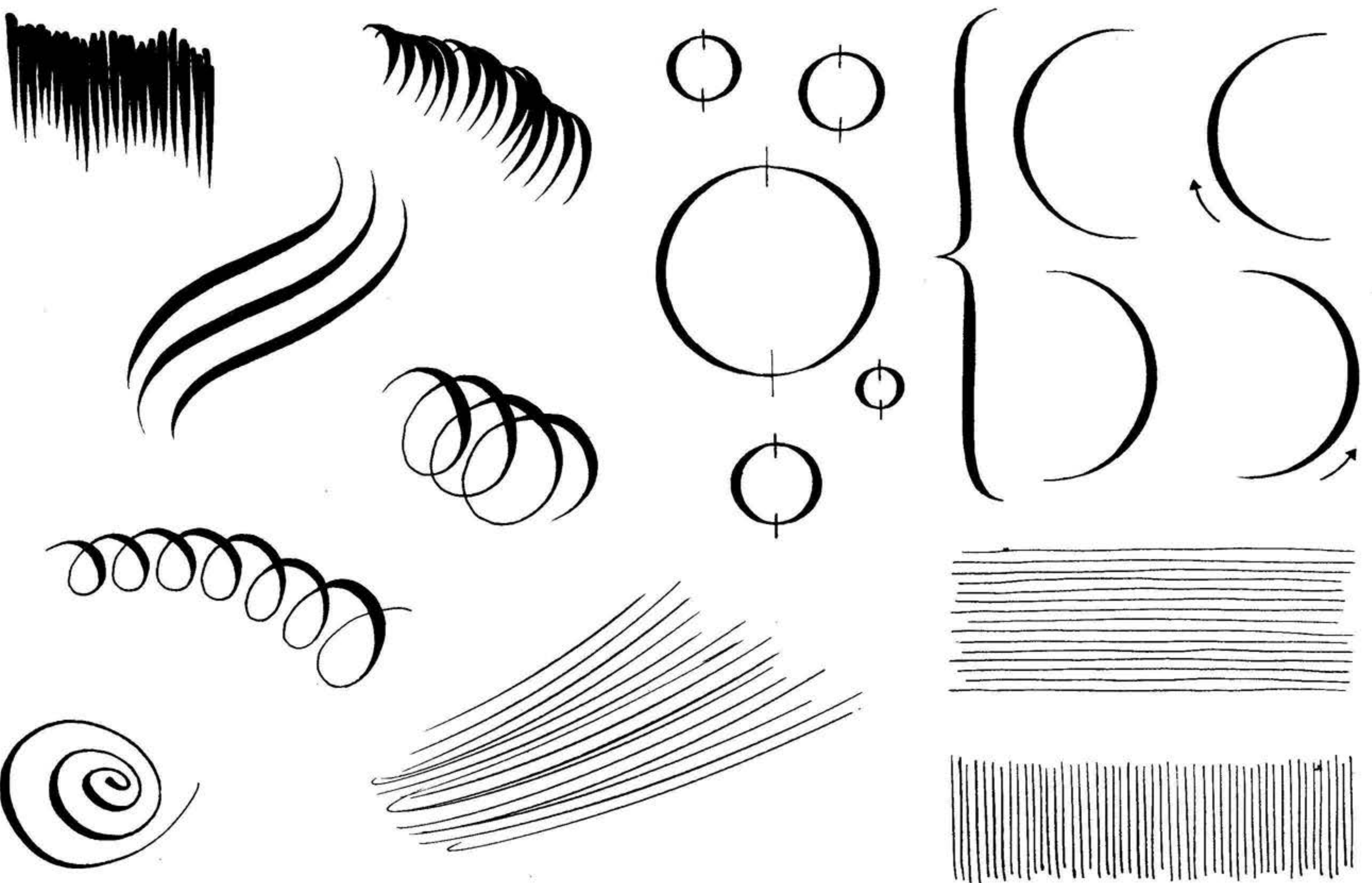






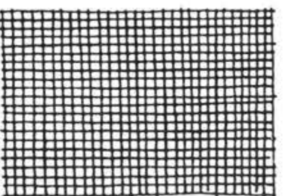
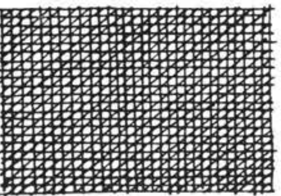
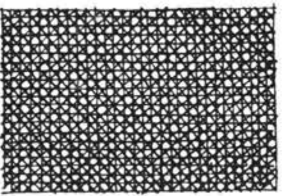
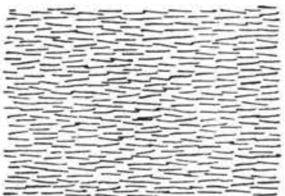
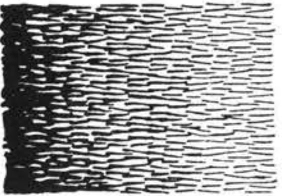
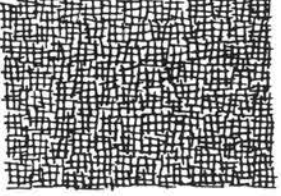
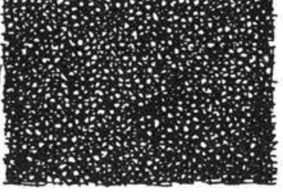
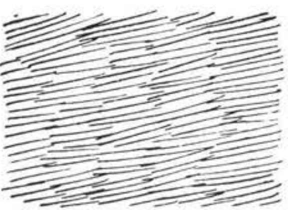
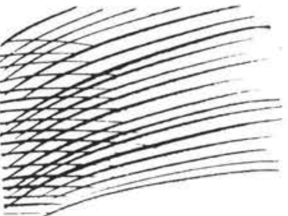
DESARROLLO N.° 2 — LECCION 2.ª

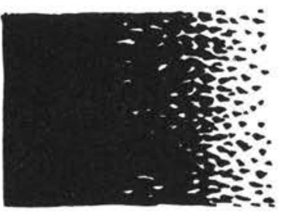
Muestrario de trazos para lograr soltura con la pluma



DESARROLLO N.º 3 — LECCION 2.ª

Muestrario de tramados para lograr medios tonos y degradados con la pluma

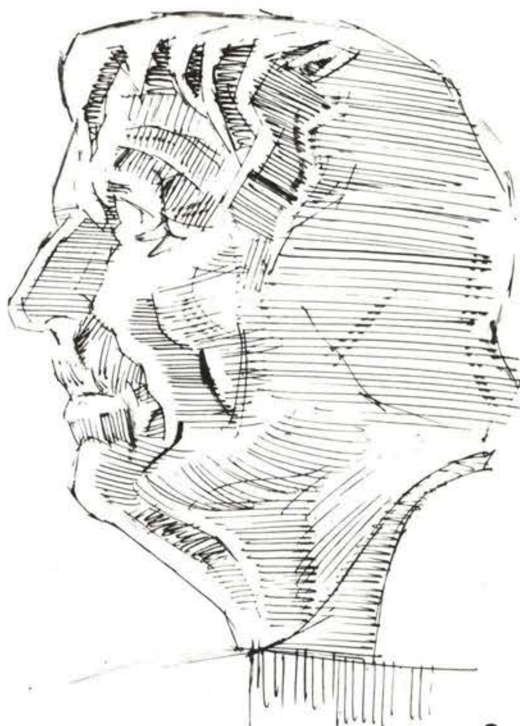


DESARROLLO N.º 4 — LECCION 2.ª

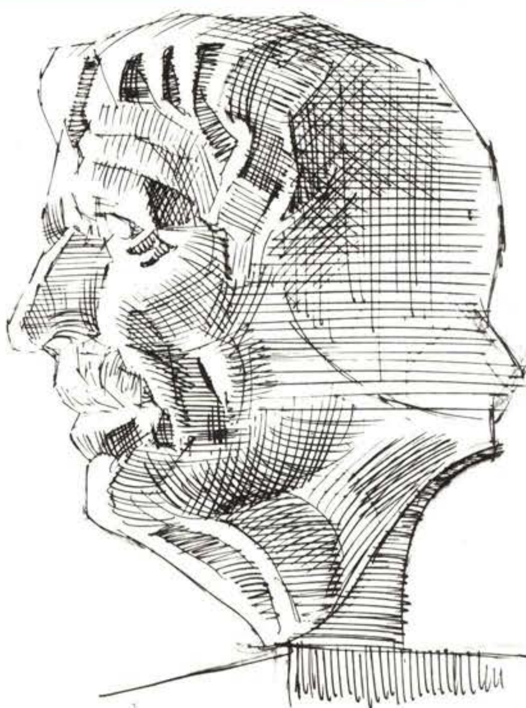
Desarrollo de la realización de un retrato a pluma



1



2

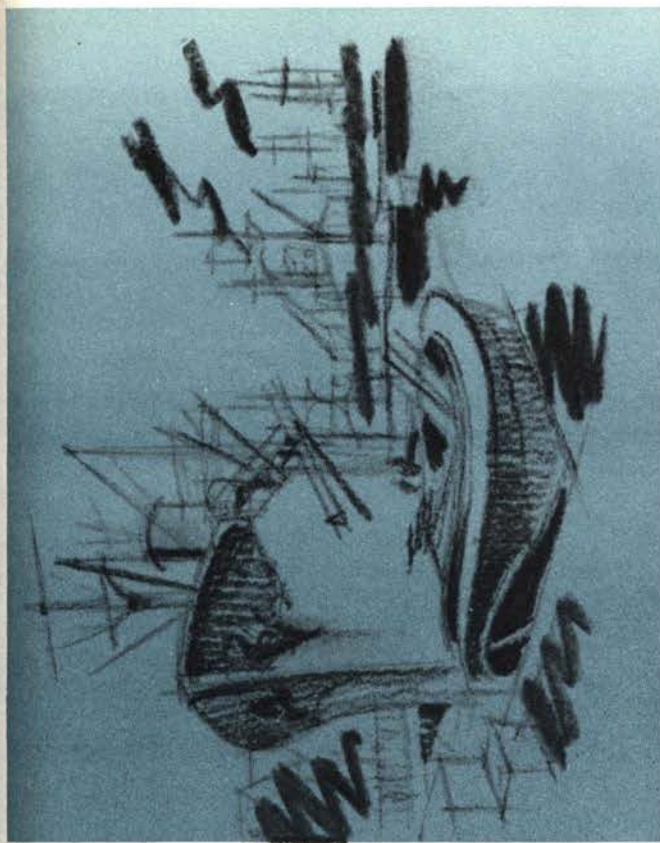


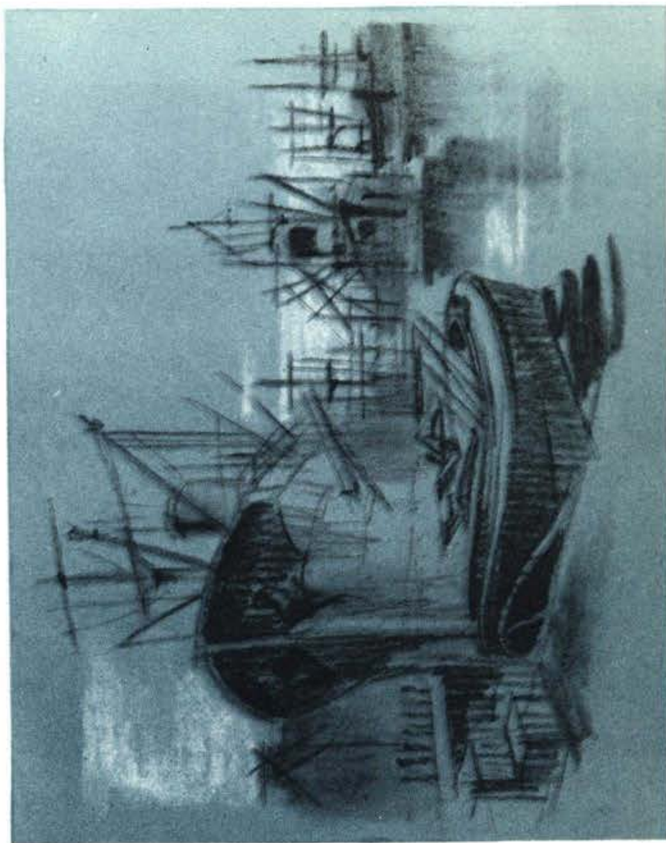
3

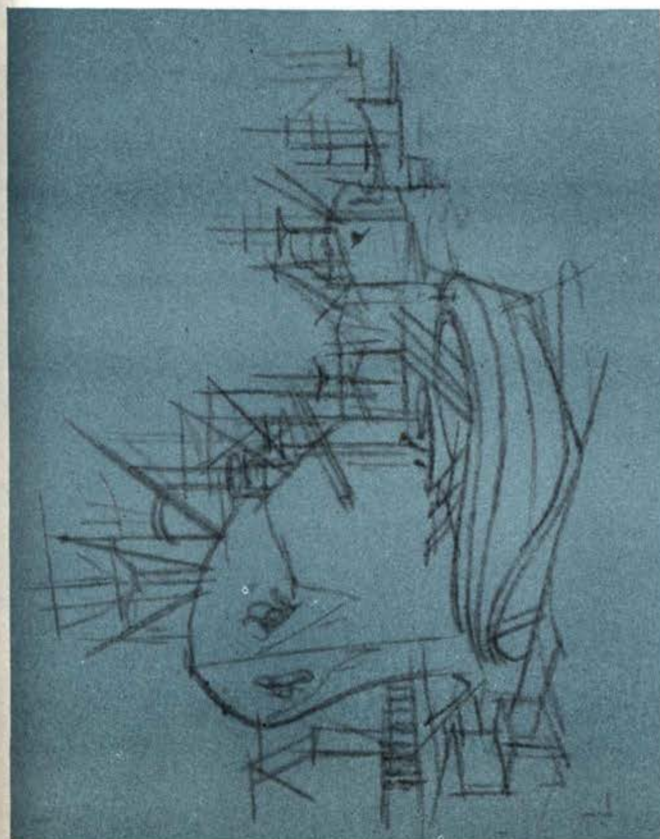


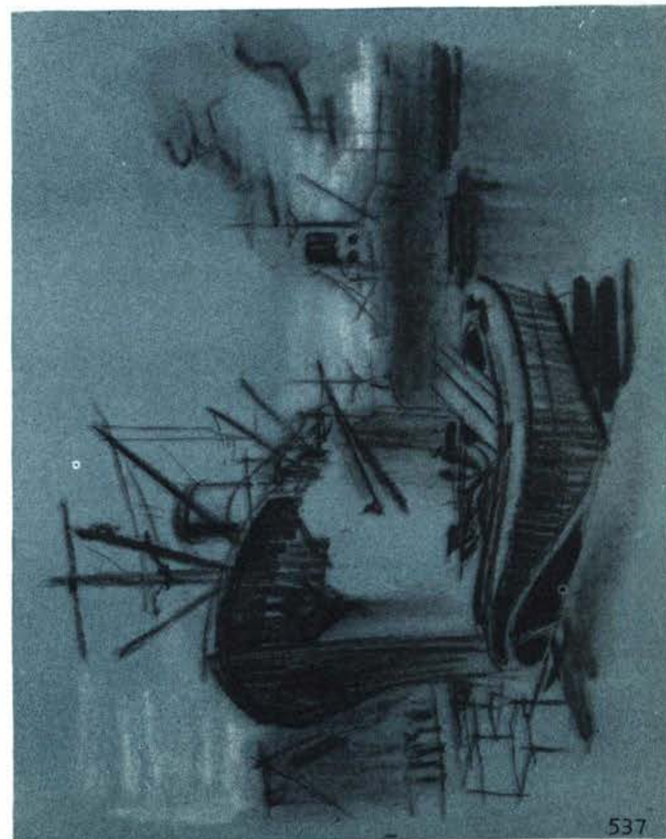
4

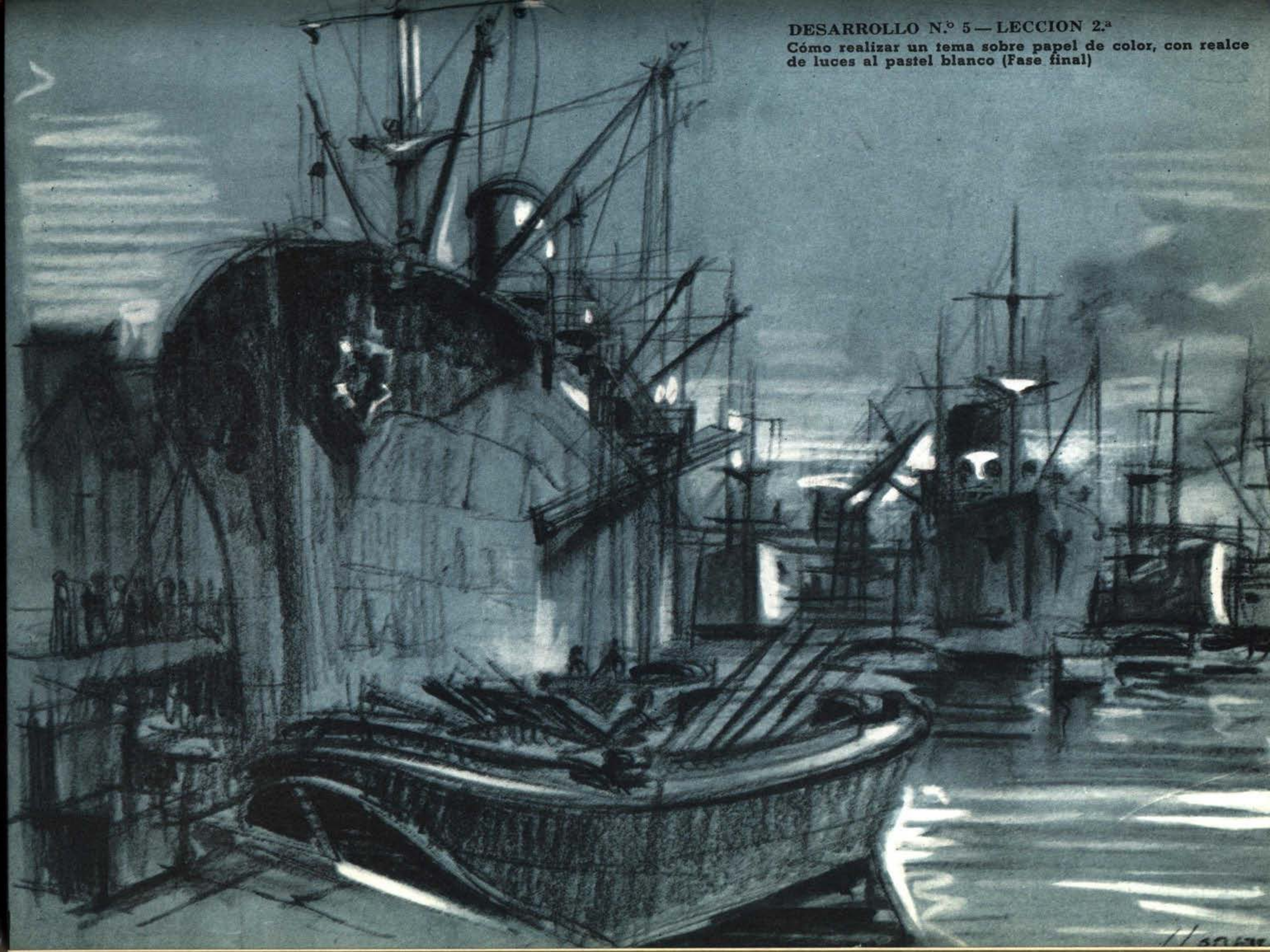
Cómo realizar un tema sobre papel de color, con realce de luces al pastel blanco



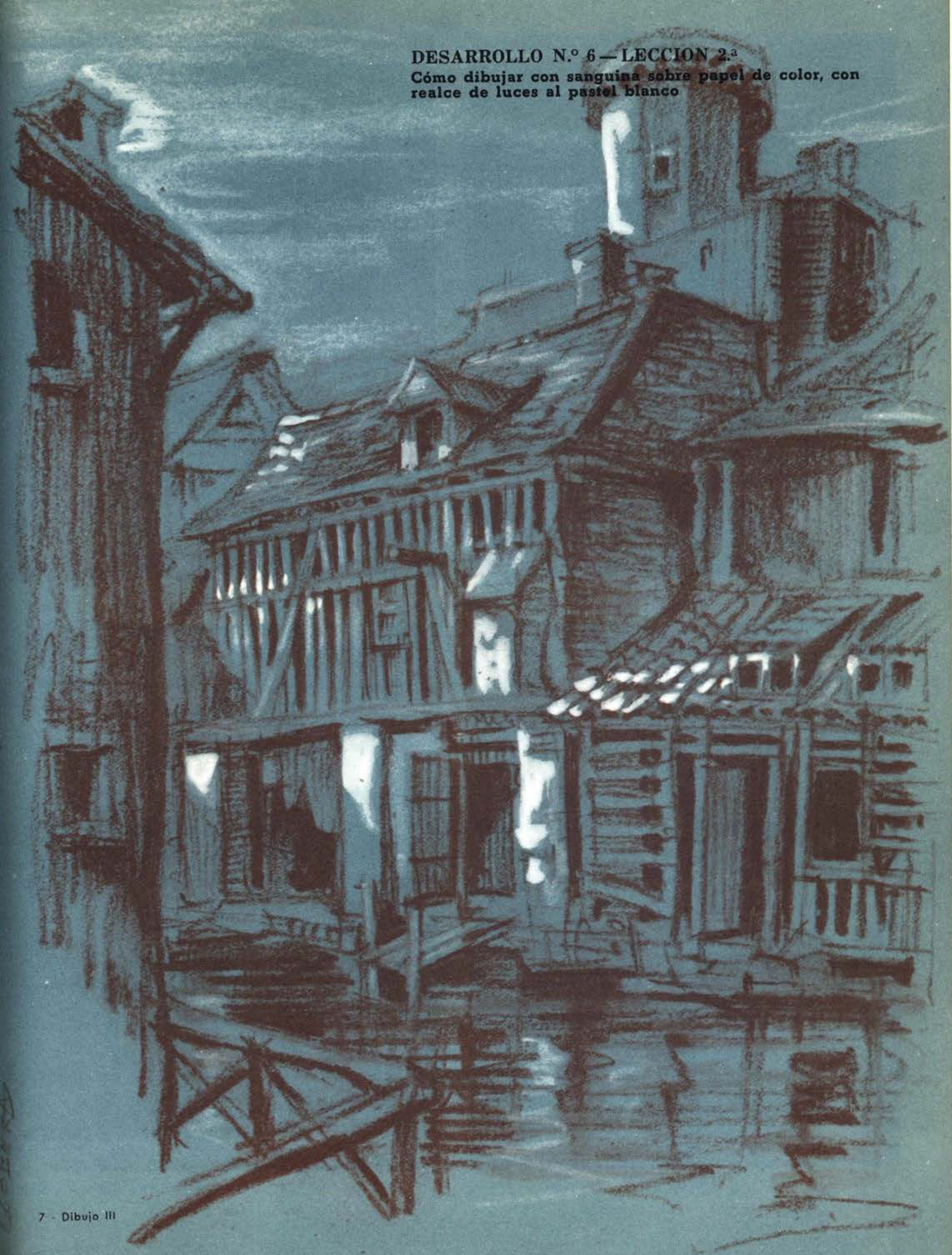








DESARROLLO N.º 5 — LECCION 2.ª
Cómo realizar un tema sobre papel de color, con realce de luces al pastel blanco (Fase final)


DESARROLLO N.º 6 — LECCION 2.ª
Cómo dibujar con sanguina sobre papel de color, con realce de luces al pastel blanco

DESARROLLO N.º 7 — LECCION 2.ª

Cómo realizar un original sobre papel de color con carbón, sanguina y blanco para luces





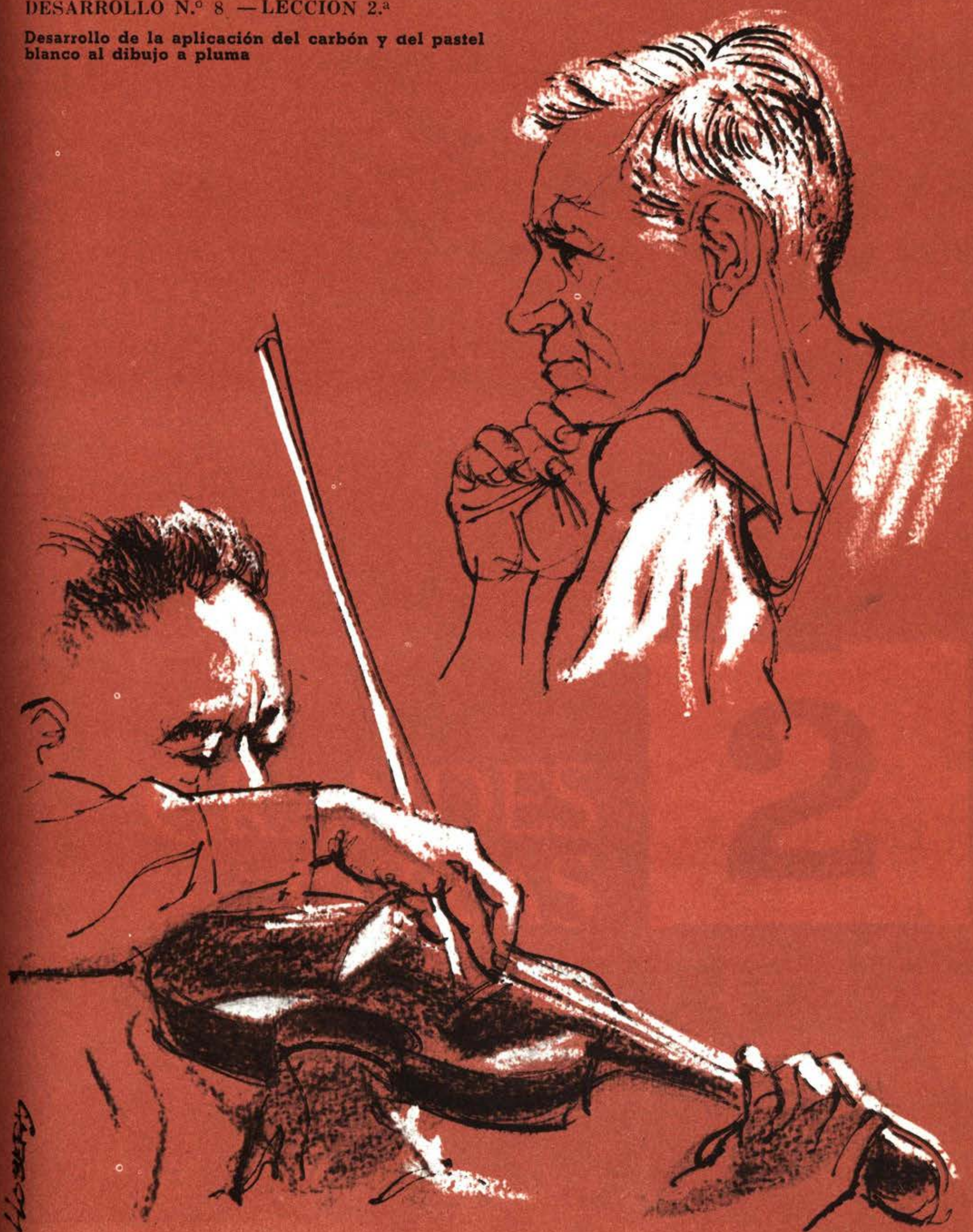




Cómo realizar un original sobre papel de color con carbón, sanguina y blanco para luces (Fase final)

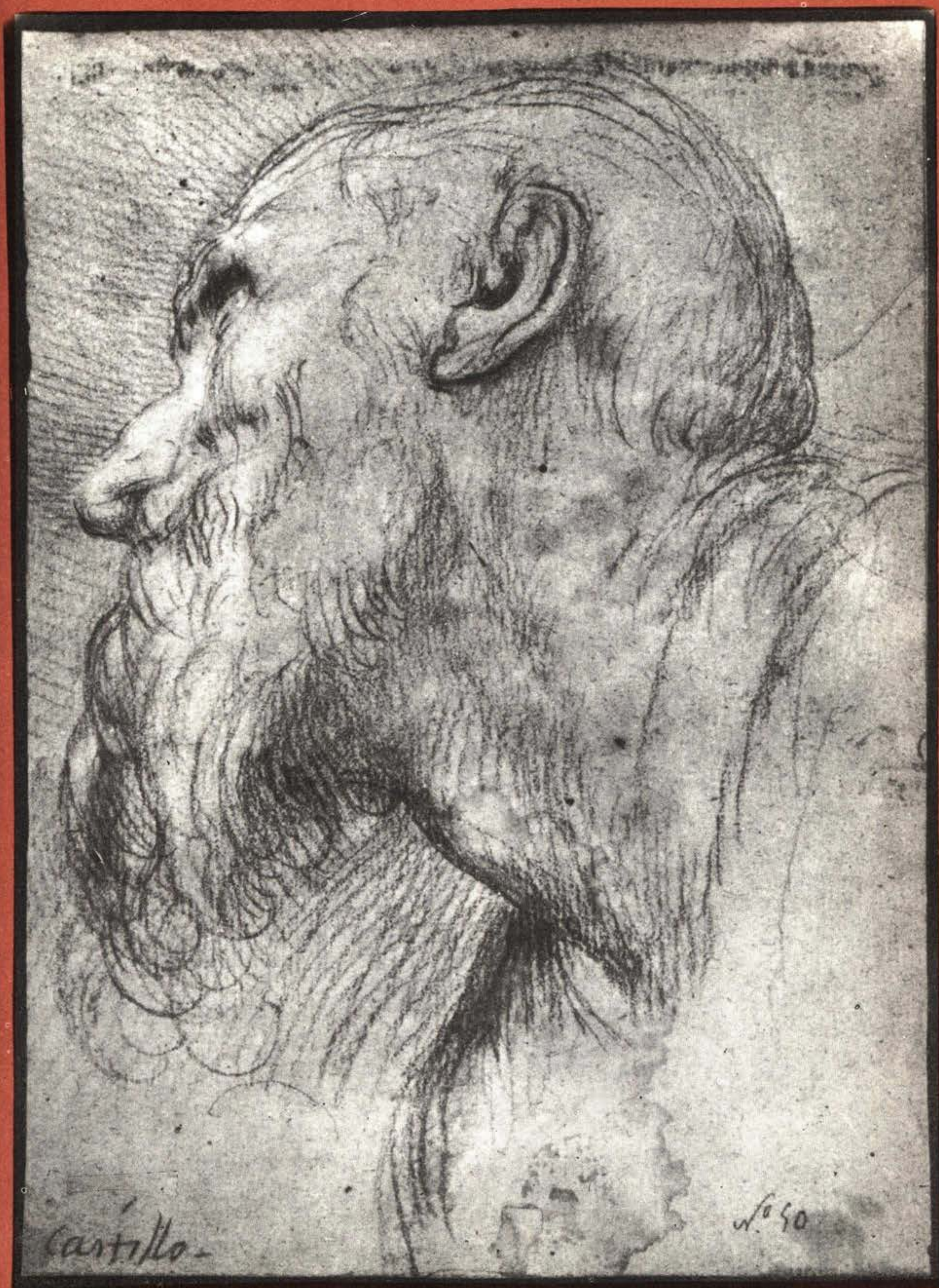


Desarrollo de la aplicación del carbón y del pastel blanco al dibujo a pluma



galería de GRANDES OBRAS

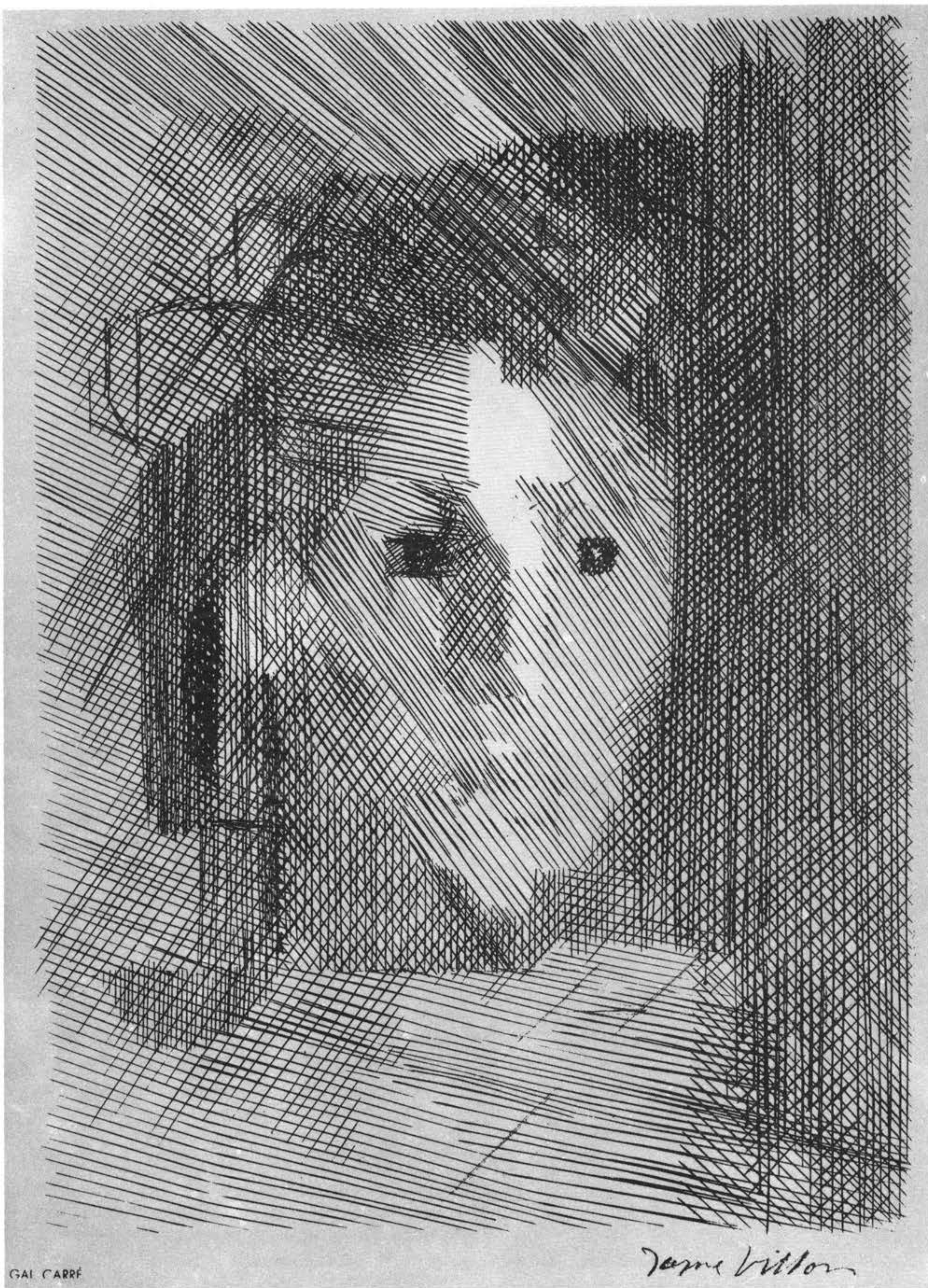




GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 7
Castillo: Dibujo. Museo del Prado, Madrid. (Foto Mas)



GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 8
Lorenzo Tiépolo: Estudio. Museo del Prado, Madrid
(Foto Mas)



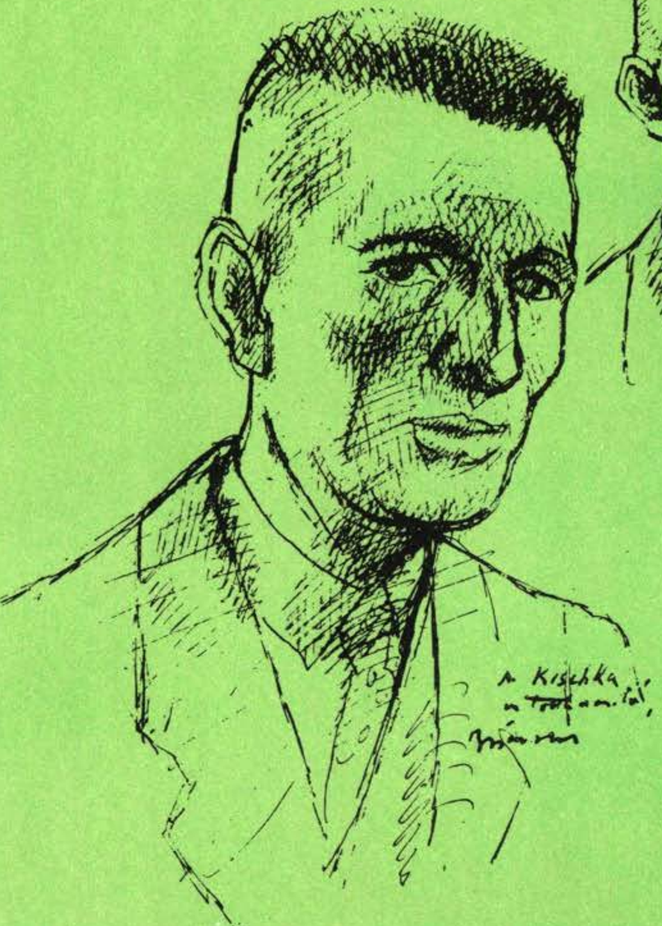
GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 9
Jacques Villon: Retrato. Colección Louis Carré, Paris.



GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 10
Jacques Villon: Los luchadores. Colección Louis Carré, París.



HENRI MATISSE

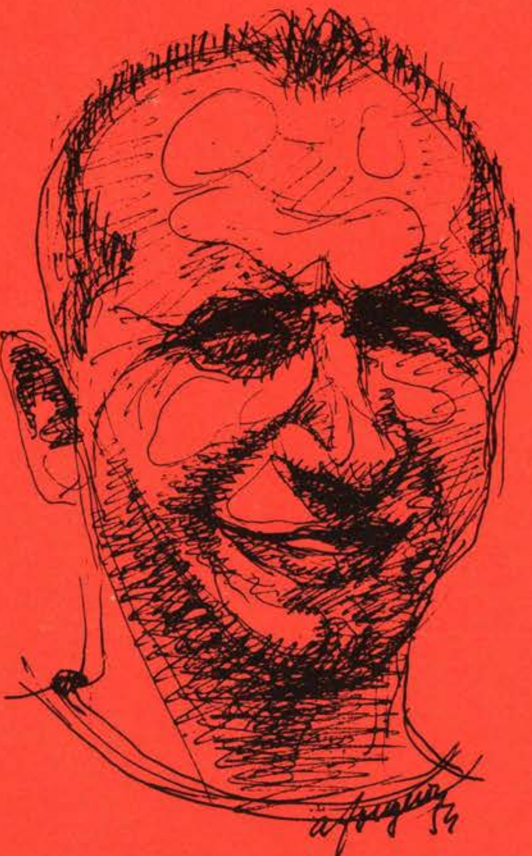




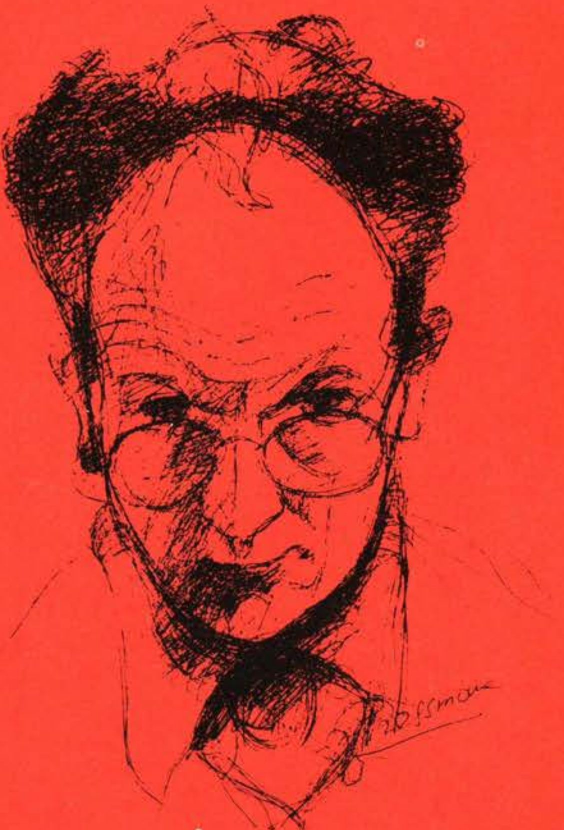
BRIANCHON

GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 11

Matisse: Retrato (izquierda). Brianchon: Retrato (derecha)



FOUGERON



PRESSMANE

GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 12

Fougeron: Retrato (izquierda). Pressmane: Retrato (derecha).



DESPIERRES

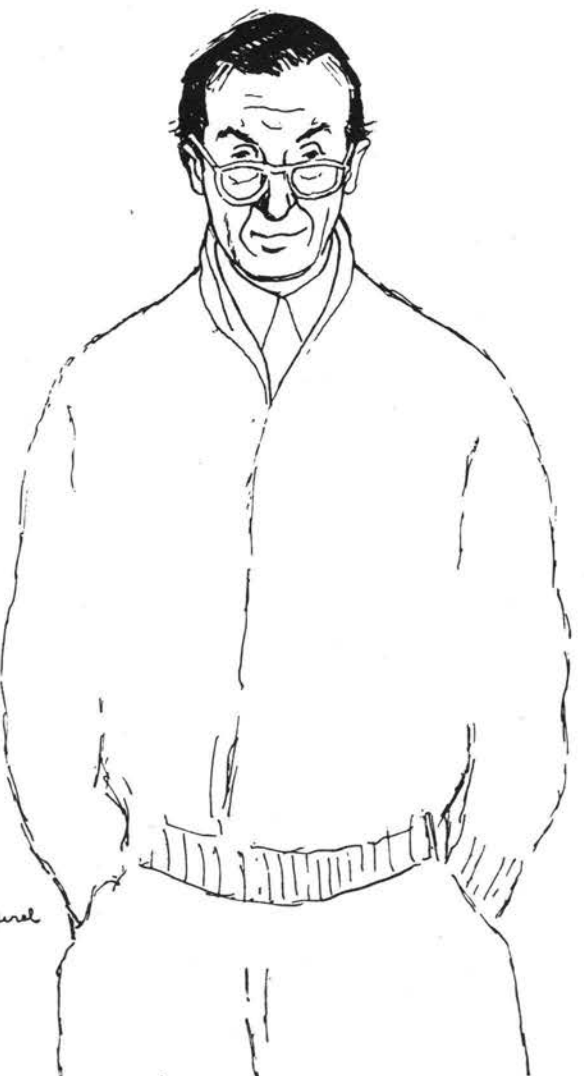


GOERG

GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 13

Despierres: Retrato (izquierda). Goerg: Retrato (derecha).

GALERIA DE GRANDES OBRAS - Lámina 14
Fortuny: Arcabucero (izquierda). (Foto Mas) Durel: Retrato (derecha).



DUREL

lección 13

La valoración a pluma
La técnica del pincel
Estilo y personalidad
El dibujo como oficio
Historia del Arte

LA TECNICA DE LA PLUMA (2)

La nueva técnica cuyo estudio y práctica inició usted en la lección pasada, la técnica de la pluma, exige del dibujante unos conocimientos de dibujo bien asentados. No es posible trabajar con la pluma sin antes dominar a la perfección la técnica del lápiz; tampoco es posible hacerlo desconociendo todo el proceso de proporciones, valoración, luz y sombra...

En una palabra: no puede usted tomar la pluma sin antes saber dibujar.

Las grandes posibilidades — y riesgos — de la pluma estriban en la necesidad de prescindir de los medios tonos; en la exigencia representada por el juego de los rasgos negros contra el fondo neutro del papel, blanco o de color. En ese impresionismo forzoso a que el dibujante debe reducirse para expresar con el dibujo aquello que desea.

El recurso de simular los medios tonos y las sombras mediante tramados con la pluma suaviza en ocasiones la dureza de expresión de la pluma. Y la habilidad natural o adquirida a través del estudio y de la práctica pueden hacer de la pluma un medio de expresión excelente, lleno de posibilidades, demostradas en todos los tiempos por los grandes maestros. Precisamente en el dibujo de figura es donde mejor se demuestran esas posibilidades; en el retrato, en la expresión, en la figura en sí.

Aplicar la técnica de la pluma al dibujo de figura requiere un dominio completo de la misma: de la pluma y de la figura, claro.

LA VALORACION A PLUMA

El problema más importante que debe resolver cuando trate de dibujar a la pluma es, precisamente, la valoración. Pues hasta ahora, conforme a los medios conocidos, usted sabe que gracias a una mayor o menor intensidad en los grises — le hablo del lápiz, del carbón — podía conseguir una apariencia fotográfica más o menos lograda, una apariencia en un solo tono de la realidad dibujada.

Ahora, con la pluma, usted puede lograr esa apariencia a base de los tramados de que le hablé en la lección pasada. Pero el dibujo a pluma tiene muchas otras posibilidades que no debe usted desaprovechar.

La mejor de todas esas posibilidades artísticas es la de *síntesis*, síntesis que es posible lograr por medio del lápiz e incluso del carbón, pero que sólo la pluma permite desarrollar hasta el máximo. ¿Ha pensado usted en la capacidad que tiene la línea como medio de expresión? Basta contemplar algunos dibujos a pluma de firmas reconocidas para comprender lo que quiero decirle. Usted y yo sabemos que esas líneas, esos rasgos, esos trazos más o menos vigorosos, más o menos suaves — según la mano del artista —, *no son* una traducción fiel de la realidad dibujada. Los cuerpos tienen volumen..., todo volumen implica una superficie y en apariencia sólo la valoración tonal más o menos académica puede lograr ese efecto de realidad. Pero, a pesar de ello, las líneas, los trazos, los rasgos del dibujante que domina la técnica de la pluma son capaces de sintetizar la realidad, de lograr una apariencia de corporeidad, de volumen...

El proceso de síntesis en la valoración a pluma sigue un camino inverso; es decir: de la máxima valoración — ya practicada a través de otras técnicas — hay que pasar a los trazos más simples, pero a la vez más expresivos.

Este proceso de selección y de eliminación de las líneas y trazos superfluos requiere una práctica constante y concienzuda. Es precisa una voluntad firme y, por encima de todo, saber siempre qué se pretende, qué se quiere obtener, cuál ha de ser el resultado final.

Hay que *saber ver*, tener intuición, ser decidido y audaz, con la muñeca libre y ávida para dirigir la pluma a sentimiento, pero con plena conciencia. Francamente... resulta difícil expresar con palabras algo que tiene mucho que ver con la musa del artista, que ha de nacer en uno.

Lo que haré es darle todo aquello que, desde un punto de vista mecánico, educará su gusto y le ayudará a descubrir sus propias posibilidades innatas. El oficio, en una palabra. El primer paso va a darlo ahora, con el siguiente

DESARROLLO N.º 1 — LECCION 3.ª

Estudios preliminares para la valoración del rostro humano

1. — Como puede ver, se trata de un mero apunte; para el caso nos basta con él. Lo primero, según la costumbre que nunca debe olvidar, es realizar y acabar a lápiz el tema: aun cuando sea un apunte como ése... En especial, su atención debe dirigirse a valorar las sombras, aquellas partes de la figura que han de darle su propio carácter.

2. — Ya con la pluma en la mano, usted ha de situar en la figura las áreas de sombra, los detalles importantes. Pero no sea detallista, hombre. Procure llevar a cabo su tarea con rasgos sueltos, pero segu-

ros: la soltura es lo primero que debe esforzarse en conseguir si quiere que su pluma dibuje realmente.

3. — Ahora, deténgase un momento. Fíjese en la dirección de la luz. Es lateral, ¿verdad? Las zonas de sombra resultan alargadas, a un lado de la cara, de la nariz... Es preciso que los trazos ayuden a fijar esa idea en la mente del que contempla el dibujo. Piense que estamos probando, tratando de hallar una forma. Creo que la mejor, por lo menos en este caso, es dar una dirección general a los trazos, de modo que sigan la misma dirección de la luz. Así, las grandes zonas de sombras aparecen en el dibujo resueltas a base de trazos horizontales. Parece como si de este modo se consiguiera un efecto psicológico en relación con la valoración del tema. ¿No le parece?

4. — Vea el efecto que produce la misma figura interpretada bajo una nueva dirección de la luz. Ahora la luz viene de abajo. Los trazos son verticales... siguiendo también esa dirección. En dibujos simplificados como éste, esa dirección de los trazos sobre la que hago hincapié tiene vital importancia. No puedo ni imaginarme el mismo dibujo — o el anterior — resueltos a base de trazos en dirección opuesta a la indicada por la luz.

5. — Vea ahora otras formas de resolver el mismo tema, volviendo a la forma de iluminación primera... Antes he resuelto el tema a base de trazos simples paralelos; en el dibujo presente suavizo las aristas mediante unos trazos formando tramado con los trazos generales. Ese tramado forma como una *joroba* precisamente en el punto donde la luz cede el paso a la zona de sombra. Es lo mismo que se hace cuando se realiza la valoración a base de lapiz o carbón.

6. — Aplicación final de ensayo. En este caso los trazos son libres; sólo he tenido en cuenta la *forma* que lógicamente tiene la superficie de lo dibujado. La cara tiene la frente ligeramente combada, las mejillas redondeadas... Los trazos ayudan a dar esa forma a la figura. La sombra, pues, queda valorada casi en detalle: la figura resulta más suave, más trabajada, sin la dureza de las aristas en los ejemplos anteriores.

Hay que simplificar los trazos

Esta vuelta al pasado que acabamos de dar le permitirá ahora hacerse una pregunta a la que debe contestarse con sinceridad. Es ésta: ¿Estoy capacitado para dibujar a la pluma?

No es tan fácil responder como parece. Por lo menos, yo encontraría muchos "peros" a la respuesta que usted me diera. Es fácil sí, sentirse capacitado cuando se trata de *copiar,* de tener delante una fotografía e intentar reproducirla a la pluma. Es fácil, sí, valorar a la pluma si se tiene un poco de habilidad y de gracia en la aplicación correcta de los tramados que usted ya ha practicado. Es fácil...

Pero se trata de simplificar, de encontrar el modo de realizar una síntesis. El campesino desbroza sus campos de las malas hierbas; cuando se abre un camino a través de la selva, los hachazos limpian sin compasión de estorbos la línea trazada... También el dibujante ha de hacer un trabajo similar.

Hay que prescindir de trazos, de líneas, de masas de trama. Pero para poder hacerlo es

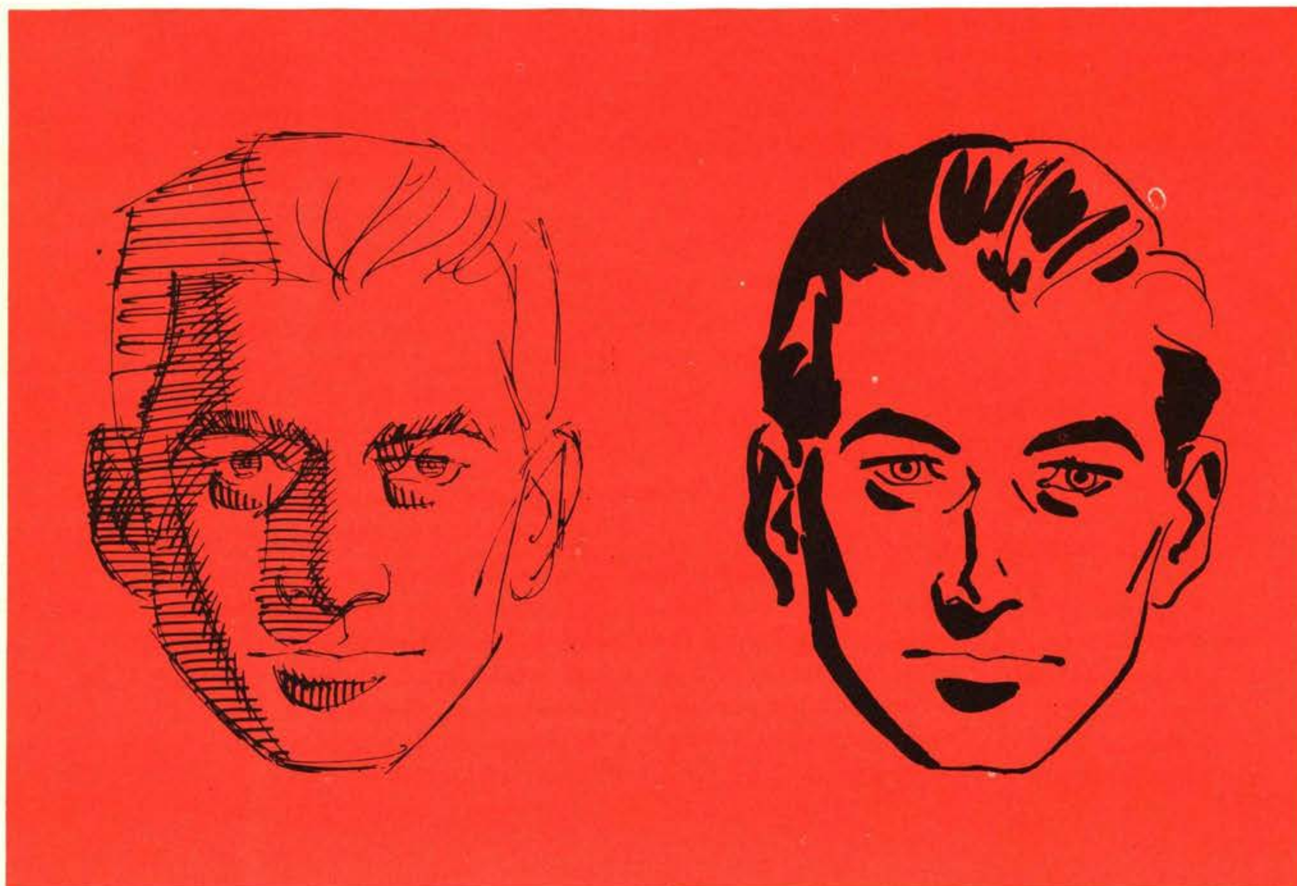
necesario saber qué debe conservarse, qué debe eliminarse.

¿Lo sabe usted ya?

Permítame que le ayude a hallar el buen camino hacia esa simplificación ideal.

Un primer ejemplo nos lo dará esa misma cara masculina estudiada en el anterior "Desarrollo". En el dibujo de la derecha he simplificado los trazos. ¿Observa a primera vista los cambios?

Para llegar a ese resultado, hay que simplificar. Pero ¿por dónde empezar? La cosa es muy fácil, si se enfoca debidamente. Toda figura, como todo conjunto, está formado por partes. Bien; ¿por qué no estudiar cada una



de esas partes aisladamente, hasta conocerlas una a una? Si usted aprende a simplificar los trazos necesarios para dibujar un ojo, una nariz, una boca, una oreja, podrá luego tener una visión de conjunto simplificada de veras. El problema se reduce: ha empezado por las partes aisladas para lograr la simplificación del todo.

Así, poco a poco, usted puede conseguir todos sus propósitos.

Pero no todos los ojos son iguales, ni todas las bocas, ni todas las narices. Conviene conocer algunos recursos aplicables a la diversidad de elementos que uno ha de dibujar a la pluma. A partir de ahí, todas las variaciones son posibles. Basta con ser buen observador, habituarse a la simplificación y practicar, practicar mucho. Como decía un amigo mío: "Hay que llenar la papelera de intentos fallidos, de pruebas, de dibujos a medio hacer... Porque sólo siendo uno exigente con su propio trabajo puede llegar a superarse."

LOS OJOS



La forma más simple de dibujar un ojo negro consiste en ennegrecer por completo el iris, dejando únicamente un brillo donde incide la luz en la pupila.



Pero si se trata de un ojo azul, por ejemplo, es preciso dejar el iris en blanco, ennegreciendo únicamente la pupila. El contraste es evidente.



En los casos intermedios, ojos ni claros ni oscuros, un tramado más o menos apretado basta para dar el tono preciso al iris. Hay que tomar buena nota de ello.



También destaca un ligero ennegrecimiento de ese círculo exterior del iris. Tenemos, pues, como referencia, ese círculo y la mancha negra de la pupila...



Para imitar ese efecto, los radios que van hacia la pupila se dibujan habitualmente mediante un trazo más grueso en su parte exterior, junto al círculo externo.



Hay que tener en cuenta, asimismo, que las pestañas producen sombras sobre el globo del ojo. Esa sombra oscurece generalmente la parte superior del mismo...



Entrando en detalles, es posible observar que infinidad de radios parten del centro del ojo hacia el círculo exterior del iris. Téngalo presente cuando dibuje.

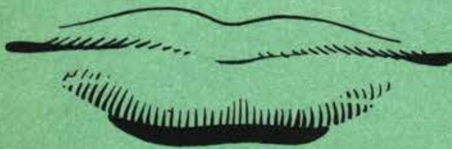


Finalmente, he aquí el ojo terminado, simplificado a la pluma. Un detalle a tener en cuenta: observe la dirección de los pelos de la ceja.

LA BOCA



La boca dibujada a pluma debe tener un contorno bien definido. La valoración de cada labio no es igual: el labio superior se trata con trazos verticales, en tanto que el inferior hay que tratarlo con trazos ligeramente curvos, que ayuden a crear la sensación de un labio grueso y carnoso.





Cuando se trata de dibujar una boca masculina, la valoración queda reducida a lo mínimo, insinuando tan sólo la forma y dibujando los labios en forma casi impresionista. En el hombre, la boca apenas cuenta como detalle.

En cambio, la boca femenina, que por lo general vemos pintada, ha de trabajarse valorando la carnosidad de los labios. Los trazos, siguiendo la pauta dada como base, serán delgados y gruesos, hasta confundirse con la mancha negra de la sombra.





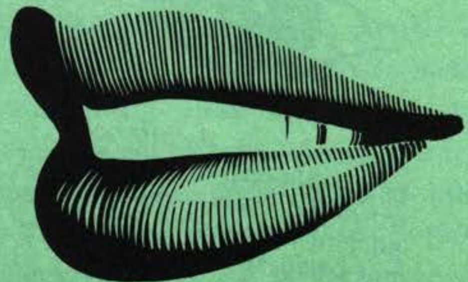


Una boca cerrada, a base de mancha negra, es cosa difícil. Generalmente se separan ambos labios mediante una línea blanca.

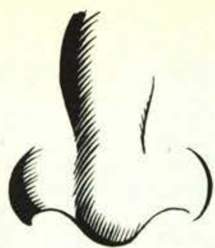
Resulta mejor una boca entreabierta, sonriente, la forma de los labios adquiere naturalidad y de ese modo se hace simpática.

Detalle importante: la boca femenina ha de tener apariencia de húmeda. Conviene pues, un brillo discreto.

Y he aquí una boca femenina valorada a la pluma. Fíjese en los trazos: siguen la pauta marcada en los labios. Están entreabiertos, hay brillo en el inferior y se ha tenido en cuenta un detalle importantísimo, del que no debe olvidarse: no he dibujado los dientes, cosa totalmente innecesaria en el dibujo a pluma.



LA NARIZ



Vista de frente, la nariz tiene ese aspecto... más o menos. Observe el tratamiento dado al puente — sombra marcada — y cómo se suavizan los trazos al llegar a la punta.



He aquí la nariz ligeramente en escorzo, iluminada de forma que el puente de la misma ha tenido que ser oscurecido con unos cortos trazos para que no perdiera realismo.



El perfil de la nariz chata se resuelve a base de no valorar con realismo su conformación, sino a base de unos trazos horizontales que reduzcan precisamente su punta.



He aquí ahora una nariz vista desde abajo. Simplemente, observe el tratamiento y la valoración dados. La cosa no puede ser más sencilla.



La nariz de perfil es siempre característica. Observe cómo los trazos marcan la conformación de ese apéndice del rostro humano.

LAS OREJAS

Las orejas son la parte de la cabeza que, para el dibujante, más desdibujada ha de aparecer. El tratamiento a pluma de las orejas será, pues, bastante convencional. Observe en los ejemplos una de las muchas formas de resolver ese apéndice de la cabeza.



EL CABELLO





En cambio, el cabello negro hay que valorarlo a base de mancha en la que destacarán unos brillos. Unos trazos en la misma dirección de la caída darán la ilusión de realismo.

El cabello rubio es preciso dibujarlo como si fuera totalmente blanco. Tan sólo unas líneas que marquen su dirección y caída y una que otra sombra para valorarlo.



El cabello castaño tendrá raíces blancas y sólo se ennegrecerán las zonas donde lógicamente hay mayor cantidad de pelo. El resto se valora a base de trazos en la debida dirección.



Para destacar las canas, el cabello será negro para lograr un mayor contraste. Observe cómo queda resuelto el problema en la ilustración de arriba.



En cuanto al cabello ondulado y revuelto, hay que tener cuidado con la dirección del pelo y en dar los brillos oportunos en el lugar más conveniente.

Y ahora, para que usted pueda comprobar que la teoría sirve para algo, he aquí un par de ejemplos. Dos caras: una mujer y un hombre, a la pluma. Observe cómo las enseñanzas relacionadas con la valoración a la pluma han sido debidamente aplicadas. Y piense que para llegar a esto no hay cómo, primero, pasar por aquello, o sea, la práctica constante y detallada de las partes antes de "meterse" con el todo.







El proceso de simplificación

¿Ha ido usted alguna vez en avión? Si fuera así, me comprenderá en seguida. De lo contrario, deberá esforzar un poco la imaginación y recordar quizá algún noticiario cinematográfico en el que aparecen vistos desde lo alto los campos, las ciudades... Este pequeño juego le ayudará a comprender lo que quiero decirle. Ahora, sobre el suelo, usted ve a su alrededor la calle con sus árboles, los pequeños desperfectos de las aceras, los baches del pavimento, los coches que circulan, los transeúntes con toda su diversidad humana... Pero sube al avión y cruza sobre la ciudad. ¿Acaso ve lo mismo *desde arriba*?

¡No! Los detalles han desaparecido; sólo quedan a la vista los bloques de viviendas, las cintas de las calles, las manchas de las ventanas quizá. Y no digamos la imagen que nos ofrecen los campos. Algo tan irregular como los surcos del arado, los setos, las hileras de árboles, las carreteras... todo parece trazado a cordel, limpio, pulido, casi hermoso.

Los *detalles* existen realmente; pero ya no los vemos. La distancia simplifica extraordinariamente las cosas.

En dibujo sucede exactamente lo mismo: un dibujo a tamaño natural deberá ser preciso en los detalles, aun cuando el artista los idealice más o menos. Pero si usted reduce el tamaño del original, de su dibujo, no debe reducir al propio tiempo los detalles, no; lo que debe hacer es simplificar esos detalles, hasta llegar a prescindir de ellos. Eso es lo que nosotros llamamos *impresionismo*.

¿Se ha fijado en los dibujos de arriba? ¿Los ha comparado con los de la página de la derecha? Por si no se ha dado cuenta, le he hecho un juego de manos. Son reproducción de un mismo original — fíjese en los enmarcados por la mancha de color —; pero ¿sabría decirme cuál es el tamaño de ese original? Se equivocaría si pensase que lógicamente el original suele ser de mayor tamaño que la reproducción. Es así en el común de los casos, pero no en éste. Ahora — de ahí el juego de manos — el original es pequeño y la reproducción de la derecha es una considerable ampliación del mismo.

Mi propósito es hacerle ver *de cerca* en qué consiste eso del impresionismo. Si usted mira con detenimiento la reproducción en pequeño de arriba tendrá la *impresión* de que cada cara tiene sus ojos, su nariz, su boca... ¡Sí, lo tiene todo! Pero ¿qué ve usted al estudiar la reproducción a mayor tamaño? Pues que esos ojos, esa nariz y esa boca no son otra cosa, en el dibujo, que *manchas convencionales* para producir esa impresión que queremos dar.

Cómo llegar a ese impresionismo de la mancha en la figura es lo que va usted a estudiar a continuación.

El dibujo pequeño a pluma, si es ampliado considerablemente, como en este caso, produce la impresión de estar realizado a pincel en vez de a pluma. Los trazos resultan gruesos y, si a su debido tamaño crean la sensación de "dibujar" unas facciones, al ser ampliados pierden "detalle".



Ese examen con lupa de un dibujo pequeño realizado a pluma le ayudará a ver cómo se hace y por qué se hace así. Aprenderá a hacerlo por su cuenta con bastante facilidad. Primero se trata de retener la forma de las manchas; luego, realizarlas por su cuenta. Piense que ese mismo proceso se sigue para realizar los grandes carteles murales. Visto el dibujo o la pintura *de lejos*, la reducción producida por la distancia consigue los mismos efectos. Vamos a ver si conocer el *cómo* le ayuda a saber.

Tomaré, pues, algunos de los trazos de las figuras anteriores y se los mostraré en detalle. Por ejemplo...





Los ojos. En el hombre, una mancha basta para dibujar la ceja y la sombra de la misma sobre el párpado. Otra mancha — una ligera presión de pluma, en realidad — representará el ojo. Y otra, un rasgo tan sólo, la sombra bajo el ojo. ¡Es suficiente!



En los ojos de mujer, la pluma da más importancia al ojo en sí antes que a la ceja, las pestañas y demás. Observe cómo: hay que ennegrecer el ojo y unir a él la sombra que produce bajo el párpado. El trazo de la pluma ha de ser rápido y hábil.



¿Y el ojo sonriente? Recuerde lo que estudió en una lección anterior. La mancha característica de la ceja, el trazo arqueado del ojo y esa sombra que subraya a su modo el párpado inferior bajo la presión de las mejillas. Gracias a la de la plumilla.





La nariz. Mejor es olvidarse de ella cuando se dibuja a tamaño reducido. Basta con señalar la sombra que su base dibuja sobre el labio superior. ¡Y nada más!



En el caso de la nariz femenina, el olvido debe incluso ser total. En todo caso, un trazo, una simple línea que señale su base y muy poquito de su configuración.



¿Vista desde abajo? No dibuje nunca su forma. Recuerde que ha de dibujar impresiones. Recuerde sólo una: las dos motas que marcan el emplazamiento de los orificios.





Vista de cerca, la oreja presenta un dibujo complicado. Pero para el dibujante, la oreja sólo presenta su contorno y una zona de sombra más o menos característica. En el dibujo a tamaño reducido, también ha de simplificarse, mediante un rasgo convencional, toda la complicación aparente de ese apéndice auricular.









La boca. Muy simple: una línea tenue y un trazo que marque la sombra bajo el labio inferior. Eso basta cuando se trata de una boca masculina. Pero fíjese en la ligera intensificación del trazo en lo que figuran las comisuras: detalle importante...

Otra forma de dibujar bocas en figuras a tamaño reducido es marcar solamente las comisuras de los labios y la sombra característica bajo el labio inferior. Se adivina con facilidad — sobre la figura en conjunto —, pese al extremado impresionismo.

La boca sonriente presenta una nueva faceta: las manchas en los extremos, que equivalen a la sombra sobre los dientes más al interior de la boca. Naturalmente, el rasgo grueso bajo el labio no puede faltar. Y un trazo fino para delimitar la sonrisa...

Todo eso que ha visto aumentado por la "lupa" le dará a entender mejor que mil palabras en qué consiste el impresionismo aplicado a la figura. El "cómo", si bien desarrollado para el dibujo a tamaño reducido, tiene también su razón de ser en la ilustración a gran tamaño. Claro que para su correcta aplicación es preciso ser lo suficiente hábil con la pluma para que todo rasgo, todo trazo y toda línea signifiquen algo. La gracia está ahí, en esa habilidad del artista, en ese saber desprenderse de la enseñanza académica a base de tramados y valoración total para conseguir que un garabato intencionado sea un ojo o una boca, una sonrisa o un rictus de dolor.

Vea en la página siguiente unos ejemplos de lo que le digo. La valoración está simplificada al máximo. Sin embargo, no hace falta más.

Usted puede conseguir resultados así, dentro de su propio estilo con la pluma. La constancia, la perseverancia, la voluntad y cuantos sinónimos se le ocurran han de llevarle al éxito. Con la práctica constante, el emborronar mucho papel y el romper algunas plumillas a costa de sus esfuerzos para lograr ese propósito de saber expresar con sus simples rasgos.

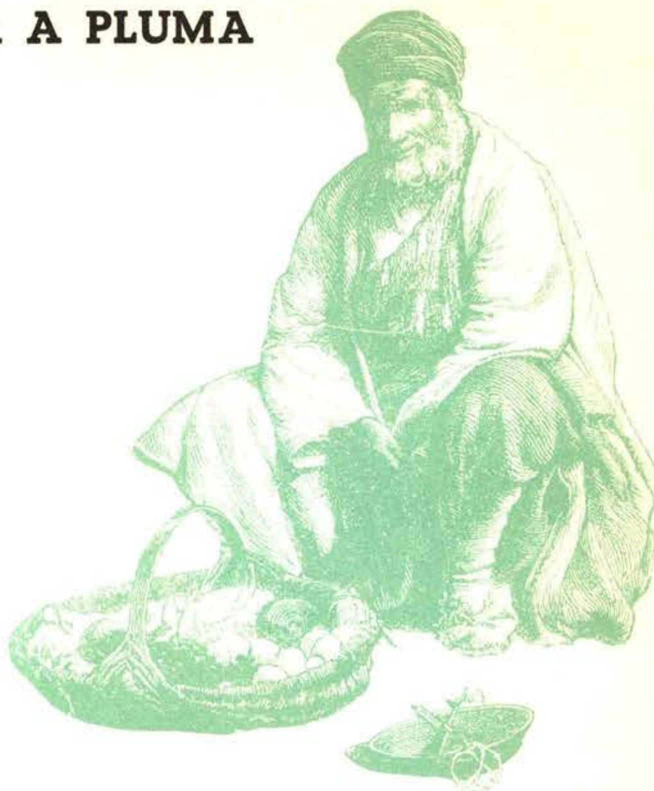
Dentro de la diversidad de estilos en el dibujo a pluma, las muestras de esta página se caracterizan por su silueteado, contorneado o ribeteado. Es una forma actualmente en boga, que proporciona un vigor particular a la figura tratada así. Pero observe algo más: esos trazos gruesos, esas grandes masas están tratadas a pincel, una nueva técnica de la que hablo más adelante.







LA FIGURA A PLUMA



Todo lo dicho en torno a la valoración a pluma, y que he aplicado hasta ahora a la valoración a pluma del rostro humano, tanto masculino como femenino, es aplicable a la figura humana en general. El proceso de simplificación es el mismo, extendido, como es natural, a todas las complejidades que ofrece la figura: postura, vestuario, arrugas, carácter... y ambiente.

En un principio, los grabadores y dibujantes cifraban su máxima aspiración en lograr un parecido lo más fotográfico posible. Las líneas, los tramados, todo perseguía esa finalidad. Vea al margen un buen ejemplo, en la reproducción de un grabado antiguo. Y vea al pie su simplificación según la técnica moderna.

Pero a medida que el hombre ha ido avanzando en su camino, el dibujante ha ido desprendiéndose de sus servidumbres. Hoy ya no quiere imitar nada; me refiero, claro está, al dibujante consciente de su oficio, de su arte, de la habilidad de su pluma, Si usted, como creo, es un aficionado al dibujo auténtico — adjetivo que se refiere tanto a usted como al dibujo como arte y como profesión — habrá sentido y sentirá esa curiosidad. por saber cómo dibujan los demás, muy especialmente los maestros. Dentro de su archivo de recortes han de figurar muestras de estilos, de firmas reconocidas, de dibujos que, en cierto modo, son un reflejo de la época. Y habrá podido comprender y comprobar cómo la evolución tiende a simplificar.

Simplificar, sí. Hasta el punto de que los buenos dibujantes de hoy han alcanzado el dominio de la difícil facilidad de decir mucho con muy pocas líneas.



El proceso de selección de líneas

Conviene que insista sobre todo el proceso que conduce a esa simplificación final del dibujo a la pluma. Difícilmente es posible conseguir nada sin un estudio y un análisis



a fondo de todo el proceso necesario para llevar a cabo esa tarea.

Dicho así, parece como si dibujar a la pluma fuera algo muy difícil. Lo es para quien todavía no lo ha practicado. Pero la práctica hace al maestro.

Si ahora desmenuzo para usted todo ese proceso es para lograr su colaboración plena. No quisiera que cualquier impaciencia por su parte malograra sus propias posibilidades artísticas. Pues esa aparente facilidad del dibujo a pluma haría que usted se dejase dominar por ella sin dominar a la perfección todos sus recursos. Es preciso, pues, que para evitar el viciarse, se esfuerce y tenga la suficiente constancia como para seguir mis indicaciones aun cuando tenga ya alguna práctica con la pluma; aun cuando crea que para usted es innecesario hacerlo...

¿Vamos, pues? Arriba puede ver un dibujo a lápiz, valorado según lo enseñado hasta aquí. Voy a explicarle, paso a paso, todo el proceso a seguir para traducir ese dibujo en un dibujo a la pluma.

Primero: Hay que tener una idea sobre qué clase de líneas emplearemos. El dibujo a sentimiento, sin norma, no puede sujetarse a normas profesionales; pero sí el dibujo de ilustración, que sigue muy de cerca las tendencias modernas, vigentes en todo el mundo. A modo de orientación, le diré que obtendrá muy buenos resultados si emplea primordialmente tres tipos de líneas o rasgos:

La línea fina
El rasgo vigoroso
El trazo reforzado

Vea en la ilustración una muestra de esos trazos de pluma.

Segundo: SIMPLIFICAR. No me cansaré de repetirlo. Ahora bien; ¿cómo? Pues seleccionando. El dibujo valorado de la izquierda ha de dar paso a otro, en el que usted, siguiendo el proceso explicado en las páginas anteriores, haya reducido al mínimo las líneas necesarias. Trabaje a lápiz. Y, de acuerdo con el modelo, que en este caso es ya un dibujo valorado, pero que puede ser tomado del natural o de pura imaginación, busque con su lápiz la forma, las líneas esenciales.



Tercero: Continúe en seguida con la pluma, realizando un trabajo casi mecánico sobre el dibujo a lápiz — en el que, como digo, estarán ya previamente seleccionadas las líneas a reseguir con la plumilla.

Pero esto lo verá mejor por medio del consabido "Desarrollo".



Vea en el "Desarrollo" n.º 2 el proceso de simplificación a seguir para pasar a pluma su dibujo a lápiz.

DESARROLLO N.º 2 — LECCION 3.ª

Realización a pluma de un original dibujado primero a lápiz

Voy a partir del dibujo a lápiz simplificado que se reproduce en la página anterior, arriba a la derecha. Ese dibujo, como puede observar, es una selección lineal del dibujo valorado a lápiz de la página 151. Fíjese, antes de empezar, en las importantes diferencias que saltan a la vista entre uno y otro. Lo que en el dibujo valorado es tono, desaparece en el dibujo simplificado, donde todo es línea: algo así como un apunte suelto, sin preocupaciones formales.

No pretendo que usted me imite; cada hijo de vecino aficionado al dibujo tiene — *debe tener* — su estilo propio; quisiera, por lo menos, despertarlo en usted. Así, si ahora le ruego que siga mi propio proceso, mi forma de realizar un dibujo a la pluma, lo hago con una sola finalidad: mostrarle un camino que le ayude a caminar y a descubrir por sí mismo su propia forma de expresión. Bueno; al grano: para este ejemplo sigo la técnica de los tres rasgos esenciales de que le he hablado antes: la línea fina, el rasgo vigoroso y el trazo reforzado. ¿Preparado? ¡Pues atención!

1. — Primero, las líneas finas. Muy suavemente, pero con pulso seguro, resigo todas las líneas que antes he trazado a lápiz. Es natural que no lo haga en las grandes masas negras, que dejo para más adelante; pero por lo demás, procuro que mi mano no registre ningún temblor, ninguna inseguridad que quitaría al dibujo toda espontaneidad. Es éste un aspecto al que le recomiendo encarecidamente dedique toda su atención. Los principiantes, y por regla general todos los aficionados que quieren dibujar a la pluma, olvidan que *no debe presionarse* con ella cuando se trata de trazar líneas finas. Pues, cuidado: la plumilla debe deslizarse sobre el papel con la suavidad de una pluma — de ave, se entiende, ¿eh? — a la vez con la firmeza de quien sabe lo que se hace y a donde va. Sobre todo, seguridad. Y, si no la ha adquirido todavía, practique, amigo, practique y emborrone papel hasta llenar su papelera.

2. — Segundo, los rasgos vigorosos. Ahora *refuerzo* algunas líneas del dibujo. Concretamente, la silueta: el ojo y la ceja, los labios, algunas arrugas... Por lo que se refiere a éstas, los rasgos vigorosos simbolizan la parte en sombra de las arrugas, en tanto que las líneas finas marcan las partes iluminadas de las mismas.

3. — Tercero, los trazos reforzados. Esos trazos son, precisamente, los que dan actualidad al dibujo a la pluma, junto con las líneas finas. Su empleo es más intuitivo que sujeto a reglas. El lugar a reforzar, por decirlo así, depende del dibujante. En mi dibujo he creído conveniente reforzar determinadas arrugas y algunas líneas del contorno de la figura. ¿Opina usted como yo?

En la página anterior puede ver el original terminado, al que apliqué unos toques de pincel para valorar el pelo de la figura.

Un nuevo procedimiento para el empleo de la tinta china:

LA TECNICA DEL PINCEL

Sí: el pincel: una pluma más ágil y manejable... si se tiene la muñeca dócil, claro. El pincel tiene una flexibilidad de la que carece la pluma. Usted puede manejarlo y llevarlo por donde le parece. Le puede hacer un rasgo fino y a continuación le forma un lago de tinta, si conviene...

El pincel ofrece un solo problema, si usted es un principiante en esta técnica, en su manejo: la presión sobre el papel.

Precisamente su extraordinaria ductilidad, la facilidad con que el pincel puede deslizarse sobre el papel, es lo que ofrece mayores peligros a las manos torpes. Es como tratar a una criatura recién nacida: uno se siente inhábil, "tropieza" siempre, sea cual sea el movimiento. Pues el pincel necesita un trato de "criatura", un trato delicado, suave, para que la presión del mismo sobre el papel sea mayor o menor, según la intensidad o grosor del trazo a realizar.

Sólo la práctica hará de usted un maestro en el manejo del pincel. Practique, pues; ¡y no dude ni un instante! Lo primero y principal es dominar los nervios, para que éstos no le hagan una mala jugada. Vea, pues, cómo empezar a dominar "su pincel".

DESARROLLO N.º 3 — LECCION 3.ª

Estudio práctico de los rasgos del pincel

Como ya hizo en relación con una práctica anterior, relacionada entonces con los rasgos de la pluma, se trata ahora de que prepare su tinta china y el pincel para realizar una serie de pruebas.

Se trata de que usted se familiarice con el manejo del pincel. Primero, humedézcalo con tinta china y trate de trazar líneas a pulso, sin presionar el pincel sobre el papel. Líneas más o menos rectas, sin preocupaciones...

Piense que el pincel es un instrumento muy manejable; precisamente esa manejabilidad le hace peligroso en los primeros momentos, pues es fácil el fracaso si usted no tiene práctica alguna..., pero si sabe superar ese momento de desaliento inicial, verá cómo poco a poco domina su manejo y consigue trabajar con él con igual pericia que con la pluma.

Esfuércese, pues, en repetir por su cuenta todos y cada uno de los rasgos, líneas, manchas y trazos que figuran en la lámina correspondiente a esta "Serie de Desarrollo".

Estudie detenidamente cómo ha sido resuelto cada uno de los ejemplos; ensaye por sí mismo y trate de descubrir el procedimiento mejor para obtener resultados parecidos. Este será el mejor medio de que tales prácticas sean útiles en función del aprendizaje de esa nueva técnica.

Cuando consiga esto, querrá dibujar siempre con pincel. Incluso temas reducidos, impresionistas... Porque el pincel es muy flexible y cede a todas las presiones, a todas las orientaciones que se le den.

ESTILO Y PERSONALIDAD

Cuando uno ha alcanzado ese punto en su dominio de la técnica que le permite crear un estilo y dominar cuantas posibilidades brindan la pluma y el pincel, los procedimientos ya no son una preocupación. El artista hace y deshace a su gusto; dibuja a sentimiento, tal como *siente* en un momento determinado de su vida profesional.

Cuando usted, tras el estudio y la práctica que debe realizar en torno a las presentes lecciones, y paralelamente a ellas, se sienta *seguro*, también podrá trabajar a sentimiento, dejándose guiar por el impulso de la musa — por decirlo así — y crear un estilo propio que revelará su personalidad.

Pero para llegar a esa meta es preciso trabajar mucho. Estudiar y saber; ver qué hacen los demás y cómo lo hacen, de forma que la labor ajena nos sirva de pauta para conocer las propias fuerzas, ensayar y descubrir el camino más adecuado a cada uno. A fin de abrir la puerta a ese camino, a continuación voy a hablarle un poco de algunos de los procedimientos más empleados en el dibujo a pluma y a pincel... y para dibujar con ambos aplicados al mismo original.

1. Dibujo a pluma vigoroso. Es el más tradicional de los estilos. En la ilustración de la derecha, puede usted observar que se trata de un retrato resuelto mediante trazos vigorosos, siguiendo las pautas estudiadas: tramados, líneas duras, mancha... La resolución, naturalmente, no es académica, sino libre; pero así y todo el procedimiento, el estilo de la realización de este original pertenece de lleno a la vieja escuela.

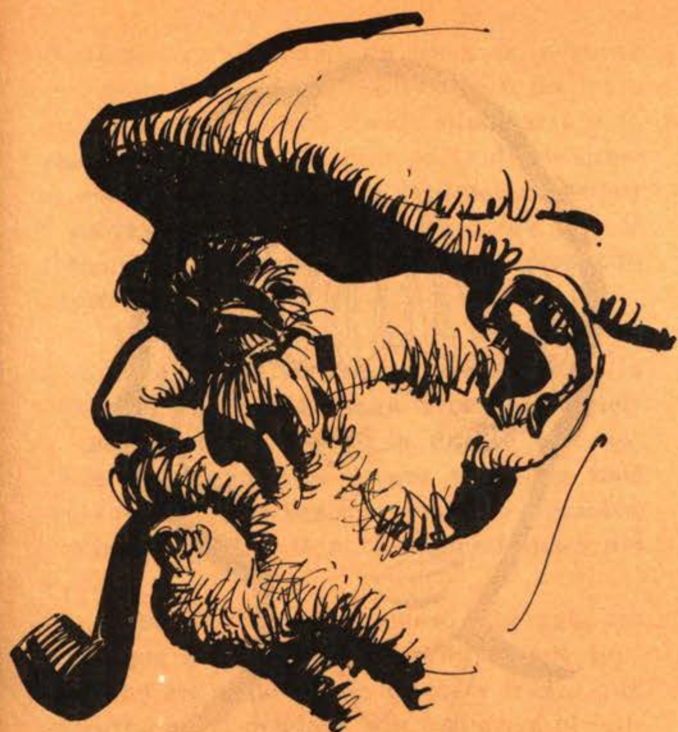
2. Dibujo a pluma simple. Esta ilustración responde a las tendencias actuales en la ilustración de libros y novelas, e incluso este estilo es utilizado para el dibujo comercial, concretamente para la publicidad. Las líneas se han simplificado de acuerdo con ese criterio de seleccionar lo importante y desdeñar lo accesorio — técnica que ha estudiado en la presente lección. Líneas simples, pero en cierto modo vigorosas, sin ninguna vacilación, resueltas sobre una buena simplificación previa a lápiz.

3. Dibujo .. pluma de rasgo fino. Se necesita cierta habilidad para resolver un original con esa técnica. Algunos dibujantes famosos se han especializado en ella: es prueba de un perfecto dominio del oficio; la pluma apenas debe levantarse del papel y, a la vez, debe apenas rozarlo, a fin de que los trazos tengan una total uniformidad de presión. Un buen esbozo a lápiz permite esa labor posterior... siempre que el dibujante haya sabido simplificar al máximo las líneas, seleccionando aquellas más expresivas, aquellas que mejor reflejen el carácter, la personalidad del modelo. Este estilo es muy utilizado para retrato, si bien se emplea también para otros temas.

4. Dibujo a rasgo fino con aplicaciones de pincel. Como en el ejemplo anterior, la ilustración que corresponde a este caso es una figura resuelta a base de rasgos finos. Ahora bien; se le ha dado unos toques para vigorizarla, toques resueltos con el pincel en puntos clave del original. Algunas sombras, detalles, el pelo de la modelo... Este estilo mixto suele emplearse por lo general cuando se trata de figuras, pero no de retratos.

5. Dibujo de rasgo fino con pincel seco. He aquí un nuevo estilo. Sobre un dibujo realizado según las pautas anteriores, o sea, con trazos muy suaves, sin gruesos ni presiones de la pluma, se le aplica el pincel, en determinadas zonas, de una forma especial, *en seco*. Luego de humedecer el pincel, se pasa varias veces sobre un papel hasta que la tinta se ha casi secado. En esas condiciones, se trabaja con el pincel sobre los puntos elegidos del original, a base de pasarlo una y otra vez y presionándolo suave, pero firmemente hasta conseguir efectos parecidos a los de la ilustración. (Con gouache en vez de tinta chlna se consigue mejorar esos efectos. Del gouache le hablaré más adelante.)

6. Dibujo de rasgo fino reforzado con pincel. Este procedimiento se basa también en



1



2



3



4



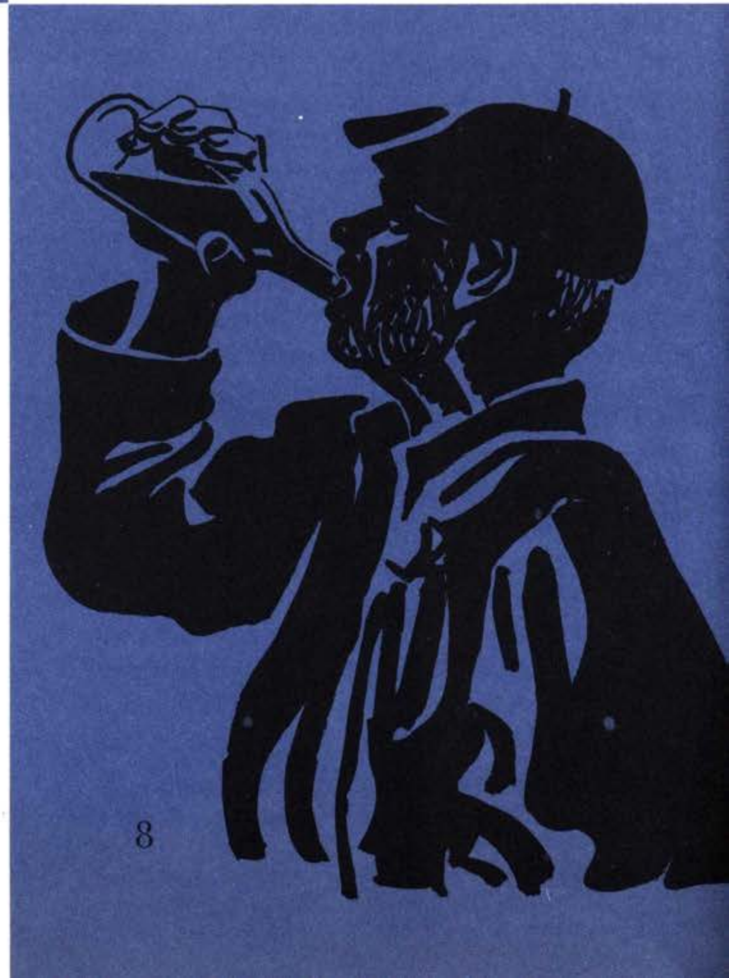
5



6



7



8

el dibujo simplificado de línea muy suave que posteriormente se refuerza con un trazo algo grueso de pincel. Puede siluetearse toda una figura, o sólo reforzar parte de su silueta, según sea el efecto que se desea conseguir y subrayar. Si se logra, el resultado que se obtiene es de una modernidad extraordinaria.

7. Dibujo a pincel suave. Si se realiza un original a pincel siguiendo la técnica de la pluma, se obtiene un dibujo vigoroso en cierto modo, que carece de la dureza que nos daría la pluma. Los rasgos son algo más gruesos, pero a la vez más suaves y flexibles, gracias precisamente a la manejabilidad del pincel.

8. Dibujo a pincel vigoroso. He aquí un estilo que la pluma difícilmente puede imitar, a no ser a fuerza de trazos y trazos que ennegrezcan el original. Sin embargo, el pincel, presionado en debida forma, puede conseguir resultados de un estilo impresionista que produce su efecto. Es preciso tener muy presente la valoración inicial del dibujo, que debe resolverse a lápiz en el supuesto de que no se tenga la suficiente maestría como para resolver el tema directamente.

El camino hacia la personalidad

Muchas son las técnicas y los procedimientos, los estilos y los modos de hacer. Tal vez podría decirse que cada artista tiene su *forma*.

¿Es posible crear esa forma?

Usted está aprendiendo a dibujar con este método y poco a poco ha ido ampliando sus conocimientos sobre distintas técnicas y procedimientos. Cada una de estas técnicas, de estas formas de hacer, ha despertado tal vez en usted alguna fibra sensible. Si su instinto artístico late con fuerza, sin duda habrá sentido en más de una ocasión la necesidad vital de *expresarse*, de manifestar lo que lleva dentro... Todos hemos sentido eso en alguna ocasión; todos hemos querido hablar y la vehemencia ha impedido hacerlo con claridad. Del mismo modo, la manifestación artística se siente en el interior de uno en forma nebulosa, con uno que otro chispazo intuitivo. Pero para lograr un medio de expresión es preciso primero lograr una estructura interior, una unidad de propósitos, edificar dentro de uno mismo el edificio sólido que debe soportar el peso de nuestros sentimientos e impulsos artísticos.

Esto es lo que he pretendido a través de estas lecciones: ayudarle a que usted se formara como dibujante. He procurado darle los medios, instruirle, darle a conocer todo el largo, lento y a veces tedioso proceso mecánico que ha de formar su propia estructura mental a fin de que, así, su instinto artístico, debidamente canalizado, no encontrara impedimentos y desarrollara absolutamente todas sus posibilidades latentes y nacidas al calor de lo aprendido al ver abiertas nuevas puertas inéditas hasta aquel momento.

Aquella pregunta, pues, puede ser contestada afirmativamente. La observación, al lado del estudio, *puede* crear una forma artística. *El artista se hace*. Usted se está haciendo en estos momentos...

Muchos son los caminos de la manifestación artística. Muchos los medios para lograrla. La técnica de la pluma — y consecuentemente la del pincel, que le es complementaria — tiene un infinito campo de aplicaciones, tanto en el dibujo libre como en el dibujo realizado con una finalidad utilitaria, comercial o publicitaria. Concretamente, la ilustración artística es una de las aplicaciones mejor cotizadas, a la que no desdeñan su colaboración famosos artistas del dibujo.

En las páginas siguientes se reproducen algunos dibujos de ilustradores con estilos diferentes. Cada uno tiene su propia personalidad artística; cada uno su forma de hacer. ¿Cuál es la que mejor se adapta a su propia sensibilidad? ¿Por cuál de ellos siente una natural inclinación? Determinar el camino a seguir es el primer paso hacia el éxito. Perseverar en él, mejorar, perfeccionarse, asimilar cuanto pueda ayudarle a crearse una forma propia, es la meta a alcanzar.

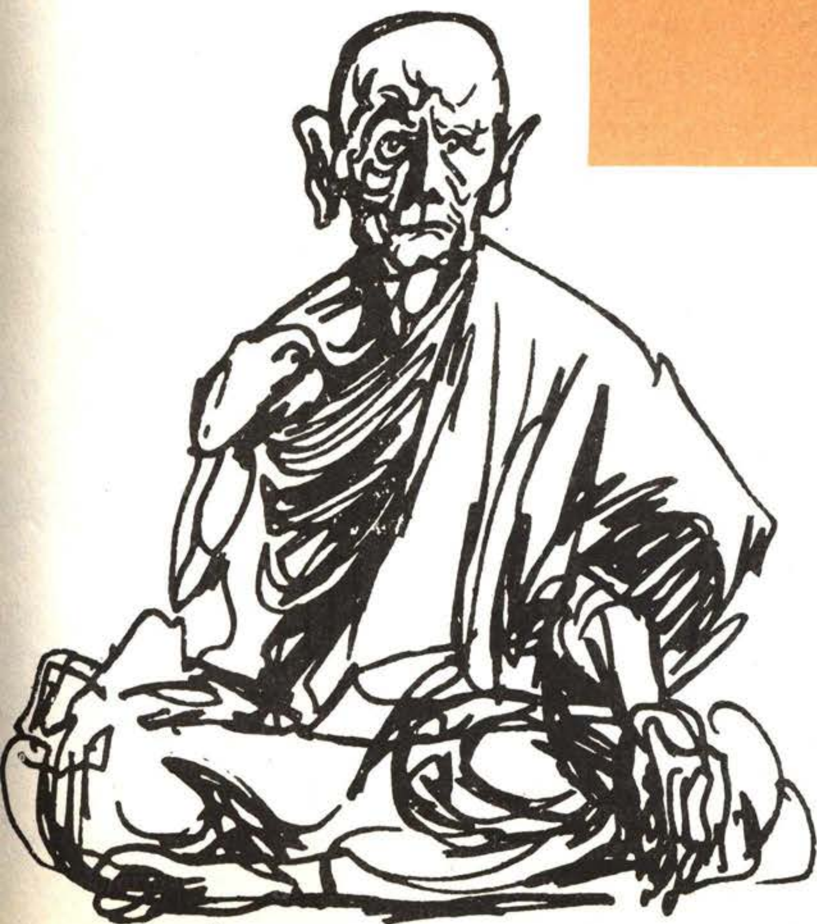
El artista SE HACE. Usted se está haciendo. Ahora puede ya empezar a demostrarlo. A usted mismo y a los demás.

He aquí un dibujo original de Gil Walker (publicado en el "Johns Hopkins Magazine", de la Universidad Johns Hopkins, Estados Unidos). Se caracteriza por la sencillez de las líneas, muy sueltas y despreocupadas; es un ejemplo ideal de apunte a la pluma, en el que lo que importa es la forma, el impulso creador, prescindiendo de toda preocupación: las líneas se cruzan y entrecruzan sin tener en cuenta los volúmenes. El resultado no puede ser más feliz y espontáneo. (La nota de color no pertenece al original.)

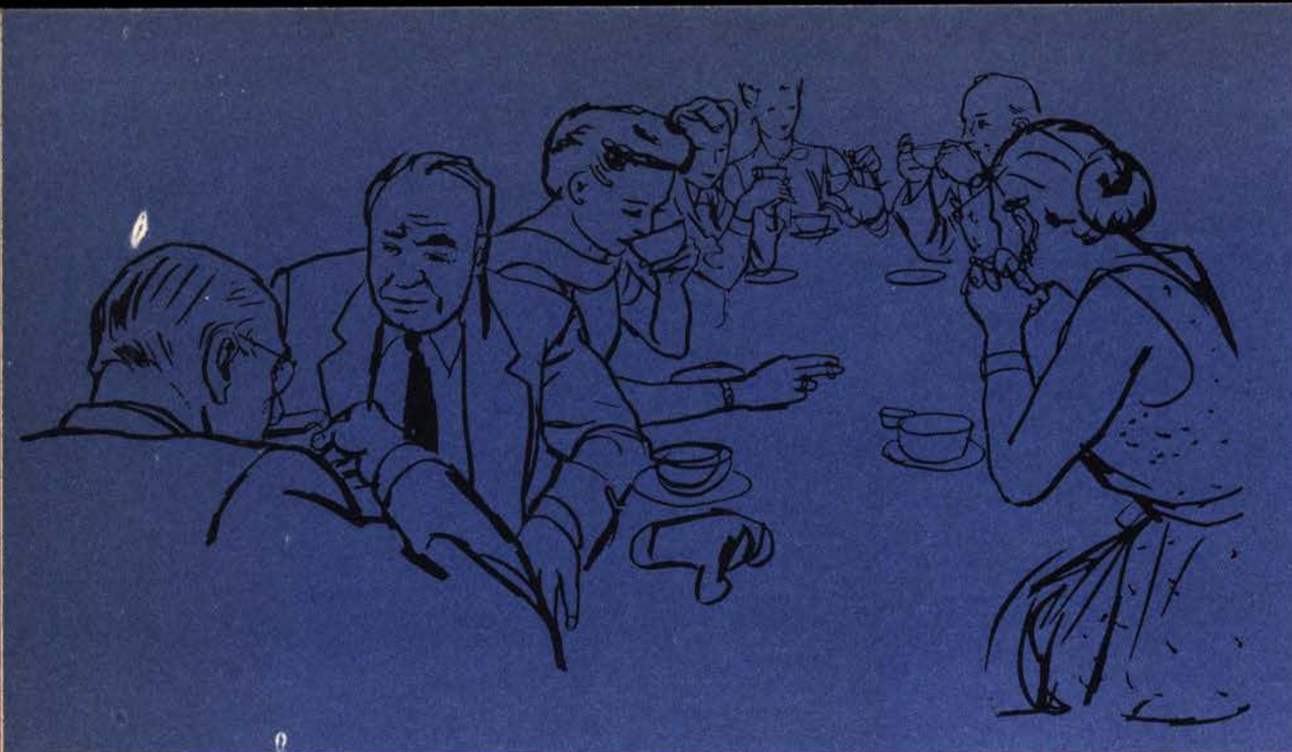


Hans Erni recurre a un estilo lineal suave, especialmente indicado para temas en cierto modo simbólicos. Las líneas —apenas si se levanta la pluma del papel— se recrean en la redondez de las formas, como persiguiendo la idea de la concepción. La simplicidad, no obstante, no impide la máxima expresión de la línea.





En cuanto a Feliks Topolski, emplea el pincel en este ejemplo que se reproduce a la izquierda. Seguimos con la simplicidad que persigue un determinado ejemplo. Los trazos gruesos, las líneas blandas, equivalen a una expresión de serenidad y reposo.





Ahora, un original de Austin Briggs, de la "Famous Artists Schools, Inc.", de Westport, Connecticut, Estados Unidos. Las dotes de observación, el conocimiento de la psicología humana, de las actitudes habituales de las personas, son un don inapreciable para el dibujante ilustrador. Y si a esto se une un dominio perfecto del oficio, entonces la habilidad en la selección de las líneas, la simplicidad de los rasgos, una simplísima valoración bastan para obtener un resultado a tono con lo que se pretende.

Desde el punto de vista técnico, los dibujos que aquí se reproducen están resueltos originariamente a lápiz — relativamente graso —, y posteriormente convertidos en un grabado pluma para utilizarlos en artes gráficas e impresos. El resultado que se obtiene es muy parecido al de un dibujo al carbón sin trazos gruesos, muy simple, renunciando a la valoracion tradicional.



Finalmente, un ejemplo lleno de sensibilidad. David Stone Martin es un artista de la pluma, un dibujante de una gran finura espiritual. Su composición respira comprensión, comunión de ideas. Uno espera oír la nota musical que une a esos dos seres. El estilo, a base de rasgos cortos, suaves, con la pluma, es muy personal. Pero quizá el mayor mérito reside en la composición del tema, y en el centro de interés del mismo, valorado a pincel — el cabello de la mujer.



EL DIBUJO COMO OFICIO



ECHE AGUA A LA TINTA. — Usted ya sabe por experiencia que la tinta china tiene tendencia a espesarse si está en contacto con el aire. Lo mejor es acordarse de tener el tintero cerrado en todo momento, excepto cuando ha de usarse. Pero si, en ese momento, usted tuviera la necesidad de trazar líneas muy finas y se encontrara con que la plumilla, con la tinta espesa, no le permitiera hacerlo, existe una solución: echar agua en el tintero, un poquitín, claro, y preferiblemente hervida ¡pero ya fría! Entonces la plumilla se deslizará sobre el papel como sobre patines...



TENGA LIMPIOS SUS PINCELES. La tinta china corroe las cerdas de los pinceles si se deja secar; y le advierto que si es usted una persona descuidada, se encontrará cada dos por tres con pinceles inútiles. Provéase, pues, de una vasija con agua y, cada vez que termine de usar uno de sus pinceles con tinta china, humedézcalo y séquelo con un trapito. Es aconsejable que para emplearlo con tinta china use usted un pincel de los que se destinan a pintar al óleo, el más fino que pueda hallar en el comercio. Los pinceles para óleo tienen la ventaja de tener sus cerdas más duras y aptas precisamente para trabajar con tinta. ¿De acuerdo?



¿QUE PAPEL USAR? — Cada técnica requiere su papel, precisamente para que éste sea un auxiliar más en el logro del resultado final. Para la pluma, por ejemplo, un papel tipo "marca mayor" es muy útil. Tiene un granulado muy discreto y permite el libre juego de los rasgos sin oponer ninguna resistencia al trazado de las líneas. El papel tipo "couché" también es útil, pero es preciso tener cuidado, ya que tiene tendencia a engrosar las líneas, por lo cual el dibujante ha de ser muy hábil y tener muy buen pulso con la pluma. Ese mismo papel resulta muy adecuado para dibujar a pincel. Este se desliza por el "couché" y permite obligarle a las máximas flexibilidades. Para trabajos con pincel seco y especialidades con la pluma, un papel de tipo granulado, como el que se usa para pintar a la acuarela, es muy útil. Las rugosidades del papel ayudan a obtener los efectos artísticos deseados.

apuntes para una

HISTORIA DEL ARTE

3.-El artista del Renacimiento (III)

Durante los doscientos años que abarca ese período artístico que llamamos «Renacimiento», el artista comienza a sentirse independiente. Pero esa independencia artística, puramente ideal, no equivale a una libertad de acción. En cierto modo, antiguas influencias sociales y religiosas ceden el paso a un nuevo poder que quiere hacerse valer: la riqueza, traducido durante el Renacimiento por el mecenazgo. Los reyes y los príncipes, los señores y los burgueses tienen su criterio propio; y como pagan al artista, éste ha de seguir la corriente: la evolución del gusto y de las ideas imperantes.

La ausencia de normas debe ser compensada. El arte por el arte — una fórmula característica de nuestros contemporáneos — no lo concibe el artista del Renacimiento. Necesita crear un ideal y perseguirlo a través de las obras que realiza. Así nace el ideal de la belleza.

¿Qué entiende por *belleza* el artista del Renacimiento? Sus obras nos lo dicen a través de un largo y dilatado proceso de logros, conquistas y aciertos de unos pocos entre la inmensidad de pintores de la época. Casi todos ellos hacen su aprendizaje en obradores de escultores y orfebres; incluso éstos practican su arte a la par que la pintura; de ahí que su educación artística esté sujeta a la percepción y realización de lo corpóreo.

No es de extrañar que de ahí surgiera la afición de los artistas de la época por la anatomía. No es que la cultivasen en demasía; pero esa afición les descubrió que el conocimiento del esqueleto y del sistema muscular ayudaba al arte de construir con toda su fuerza una figura viva y en movimiento.

Quizá por eso muchos pintores del Renacimiento producen la impresión de ser escultores que pintan. ¿Acaso no sucede así con el mismo Miguel Angel?

Por otra parte, el artista de la época se complace en plantearse problemas técnicos y artísticos. La primera generación del *Quattrocento* se afana en conseguir la representación correcta del espacio en una superficie; la realización del volumen o corporeidad y el dibujo de línea precisa y expresiva. Tales problemas quedan resueltos en lo que va desde el nacimiento de Paolo Ucello en 1390 al de Leonardo da Vinci en 1452.

Pero esas preocupaciones son las de los artistas florentinos. Puede asegurarse que la pintura florentina se caracteriza por la forma, en tanto que la veneciana se destaca por el color.



Tommaso di Ser Giovanni Guidi, llamado Masaccio (1401-1429), es un adelantado en su tiempo. Es quizá el único que, en aquellos años, ve y siente la pintura de otro modo, distinto del de la escuela florentina. Llega a intuir la acción de la luz y la envoltura atmosférica en la forma misma..., y eso les tenía sin cuidado a los pintores florentinos, enamorados de la línea acabadita y del color entonado de clara influencia bizantina. Como dice Muratov, Bizancio es el origen de «la preparación del lenguaje monumental que va de Giotto a Masaccio, y de éste a los gloriosos *formalistas* florentinos y a los módulos rítmicos del siglo XVI».

La presencia bizantina provoca parte del hechizo que caracteriza al arabesco italiano. Pero, por lo que respecta al color, su influencia se siente más en Venecia, patria del gran arte colorista de Occidente.

Masaccio se aparta, pues, del estilo florentino del pintar que atiende sobre todo a la línea y al volumen. El crítico norteamericano Bernard Berenson dice de Masaccio que «seleccionaba los tipos viriles, y desentrañaba en tal forma sus caracteres, que conseguía ponerlos de manifiesto hasta el último ápice de su energía y dignidad». El significado espiritual que de este modo consigue el pintor le sirve para dar un más alto sentido al asunto de sus cuadros. Y, a su vez, este sentido da mayor valor a los tipos. Adolfo Venturi dice sobre este mismo pintor: «el reino del encuadramiento y del orden geométrico comienza en la pintura con Masaccio...».

Pero volviendo a la escuela florentina más característica... Su máximo exponente es Botticelli. Sandro Botticelli (1445-1510) se lo encuentra todo hecho. Pinta conforme entienden en su época; cultiva con más refinamiento que nadie la *maniera gentile:* línea firme y de ondulación delicada, melodiosa, de ese dibujo magistral florentino que aprieta y ciñe con rigor los contornos, que modela la forma con la máxima precisión y que no deja en ningún momento de atender a la elegancia y fluidez.

Pintor fino y delicado, Botticelli es un símbolo de su época. En sus desnudos no hace alarde de sus conocimientos anatómicos; procura enfrentarse con los valores puros de movimiento; sus figuras, cuando menos, palpitan. Es el pintor del tipo ideal del hombre renacentista: altivo y activo, tan señor en sus actitudes y en su expresión, culto y refinado, frío y desprovisto de escrúpulos.

Maestro de Botticelli es Antonio Pollaiuolo (1431-1498), que forma parte de la segunda generación florentina. Impulsado por el espíritu científico que caracteriza a los florentinos de su tiempo, Pollaiuolo se dedica al estudio empírico de la anatomía, y Vasari dice de él, años más tarde, que «entendió el desnudo de una manera más moderna que los otros pintores de aquel tiempo». Detrás de este pintor marcha su amigo Verrocchio... y luego Leonardo da Vinci, y más tarde el propio Miguel Angel.

Los florentinos, detrás de Pollaiuolo, van representando cada vez mejor el «desnudo». La pintura del «desnudo» — se dice — viene a ser la cumbre del arte... y su punto más alto y de mayor expresividad está en los frescos de Miguel Angel en la Capilla Sixtina (Roma).

Verrocchio (1435-1488) es un maniático de la anatomía. A medida que el siglo se acerca a su fin, se observa una mayor preocupación en poner de relieve el juego de los músculos, ya en estado de tensión o contracción, ya de una manera tranquila. La máquina humana produce en los pintores y escultores de esa época una especie de intenso deliquio. Miguel Angel consigue llegar a la perfección... La figura de Cristo, en el cuadro de Verrocchio «Bautismo de Cristo», está estudiada anatómicamente con una minuciosidad casi morosa. Y precisamente en ese cuadro su fondo revela un sentimiento moderno del paisaje y aparece por primera vez la percepción artística de lo atmosférico: la luz produce efectos de claroscuro, las lejanías van esfumándose ...

Pero el tiempo pasa; nuevas generaciones se suceden. Piero della Francesca (1406-1492) se caracteriza por su impasibilidad, su elegante y objetiva austeridad; no tiene rival en su época, como no sea en Masaccio. Su arte es sobrio y poderoso: construye la figura a grandes rasgos, lo que no le impide — aunque sea paradójico — un tratamiento refinado de la forma. Los frescos de Arezzo realizados por della Francesca son de un valor universal. Son siete en conjunto: la «Muerte» y el «Entierro de Adán» (donde figuran algunos de los mejores desnudos del cuatrocientos), «La Visión de Constantino», «La Reina de Saba adorando la Santa Cruz», «La Reina de Saba ante Salomón», «La Invención y Procesión de la Santa Cruz», «La victoria de Heraclius sobre el persa Cosroes». En estas obras, Piero alcanza una altura en la composición, que si no llega a lo clásico poco le falta.

Andrea Mantegna (1431-1506) es otro pintor de esa época. Se le considera un enamorado de la antigüedad clásica. Fué un artista fecundo y un gran grabador.

Antonio Allegri (1489-1534), llamado El Correggio, es otro de esos pintores que realizan pintura religiosa, que sólo lo es por el tema, ya que no por el contenido; la sensualidad, todo lo refinada que se quiera, que trasciende en sus obras, le califican más de pintor pagano o, mejor dicho, epicúreo, que cristiano. El culto a la encarnación suave de la mujer, a su esplendor, a su delicia, le une, cientos de años antes, con el gusto de los pintores galantes del siglo XVIII francés, aunque les supera. En «Madonna con San Jerónimo», Correggio se adelanta en un siglo al mismo Rembrandt en el tratamiento de la luz y el claroscuro. «Dánae», «Leda y el cisne», «Antíope»... Raras veces ha alcanzado la pintura un grado tal de delicadeza en el tratamiento de la carnación femenina como en las dos primeras obras citadas «paganas». La gracia femenil de las formas, la delicadeza imponderable del modelado, son prendas sutiles que El Correggio sabe jugar como buen pintor.

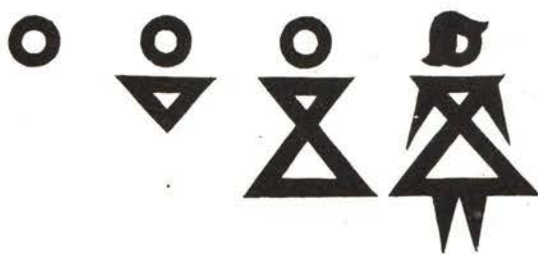
Resulta curioso observar que durante el Renacimiento es mucha la pintura religiosa que se realiza. Los pintores se pasan la vida pintando temas religiosos; pero es posible observar que no era precisamente el espíritu cristiano al que presidía los cuadros. Así es el Renacimiento... El espíritu se llena del encanto de la vida de las clases altas italianas, su lujo, sus maneras, sus tipos esbeltos y como acerado, altivos y elocuentes, y el pintor — Ghirlandaio es un buen ejemplo — confunde de tal modo la fragancia de los Evangelios, de la Leyenda Aurea o de la Vida de San Francisco con las costumbres y las modas de su tiempo, que el rigor histórico se pierde totalmente.

Las corrientes del gusto se inician en las tertulias. La de Lorenzo de Médicis, por ejemplo, difunde entre las clases altas de la sociedad florentina los gustos paganos, y los artistas se sienten obligados a dar satisfacción a los gustos de los mecenas.

Por lo demás, esa moda de convertir lo sagrado en profano es normal durante el Renacimiento. Ningún país de Occidente se libra de esa tendencia...

Documentación: «El humanista Poliziano y su pupilo Julián de Médicis», de Domenico Ghirlandaio.

desarrollos



13

Estudios preliminares para la valorización del rostro humano








DESARROLLO N.º 2 — LECCION 3.ª

Realización a pluma de un original dibujado primero a lápiz



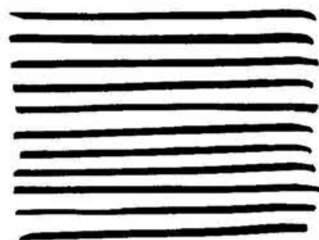
DESARROLLO N.º 3 — LECCION 3.ª
Estudio práctico de los rasgos del pincel





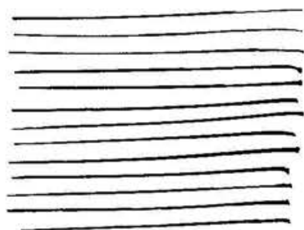
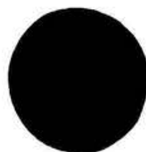











lección 14

El dibujo a la caña
El dibujo a la aguada
Figuras en conjunto
El dibujo como oficio
Historia del Arte



No todo se acaba en la pluma
y el pincel. El artista
es un hombre que prueba, ensaya
y encuentra nuevos medios
con que expresar aquello
que siente.
En los dominios del blanco
y el negro nuevas técnicas se
aplican, y las obras
resultantes brindan a los
ojos nuevas formas: la inspiración
es inagotable
y sus caminos infinitos.
...Y el artista prueba,
ensaya
y vuelve a probar. Eternamente.

LA TECNICA DEL BLANCO Y NEGRO

En su búsqueda incansable, el artista no se ha conformado nunca con lo hallado en un momento determinado de su inspiración. Siempre ha aspirado a más en su carrera. También usted debe trabajar — y estudiar — con el mismo afán y espíritu de superación. Ahora, precisamente, ha llegado a un nuevo campo de experimentación artística, después del estudio de la técnica de la pluma y del pincel. El dominio del blanco y negro, en sus más simples formas, está a su alcance... Por eso voy a detenerme, para que usted pueda, también, asimilar no sólo hacia adelante, sino hacia los lados, por así decirlo, de forma que la base de sus conocimientos sea firme, amplia y sólida.

Si usted es una persona observadora encontrará ahora la explicación a muchos de los interrogantes que le habrán surgido al contemplar determinadas ilustraciones, ciertos dibujos en revistas y publicaciones... Ahora, precisamente a través de las páginas que siguen, usted estará en condiciones de realizar por sí mismo aquello que admiró antes en los demás ¡y que usted realizará ahora!

La realización de originales en blanco y negro presenta numerosas facetas. Voy a llamar «técnicas» a una serie de especialidades que usted va a estudiar. Por ejemplo:

El dibujo a la caña
Fondos y tramados especiales
Blanco sobre fondo negro
El dibujo a la aguada

La puesta en práctica de cada una de estas especialidades es cosa relativamente fácil si se tiene de antemano un dominio perfecto del «oficio», o sea, del dibujo en sí. Compruébelo usted a continuación:

EL DIBUJO A LA CAÑA

Empezó empleándose una caña afilada a cuchillo. Es el más barato de los procedimientos y a la vez el de trazo más suave y uniforme. Basta con aguzar la punta de forma que quede con el grosor deseado para el trazo a realizar, mojar la caña con tinta china y dibujar. Esto es todo.

Claro que existen refinamientos. Por ejemplo: agujerear la caña cerca de la punta para que la carga de tinta tenga mayor duración, y hacer un par de muescas para que se coja mejor con los dedos. (Vea la figura de la pág. 611.)

Sin embargo, algunos dibujantes no se toman la molestia de escoger una caña y emplean un mondadientes o un palillo de madera afilado, por ejemplo, que se ha atado a un mango para manejarlo debidamente.

Para dibujar «a la caña» conviene utilizar papeles adecuados, como la cartulina couché o tipo «Bristol» satinada. Este tipo de cartulina facilita el trazo y éste resulta de una gran limpieza, que no siempre se logra sobre otra superficie.

Cuando desee emplear este procedimiento «a la caña» debe efectuar primeramente algunas pruebas, hasta dar con el grosor del trazo más conveniente a sus propósitos. Una vez obtenido este grosor, ya puede dibujar.

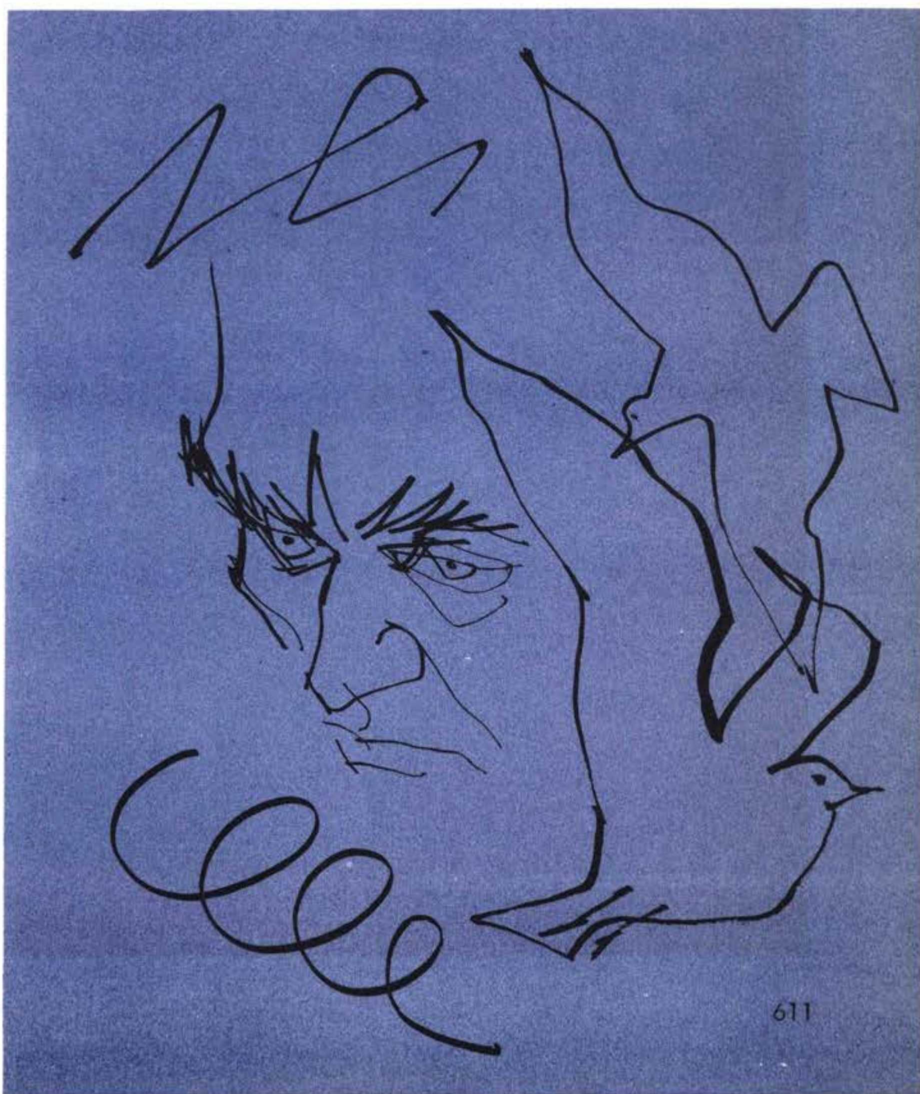
Al dibujar, tenga en cuenta que este procedimiento le permite dibujar ininterrumpidamente sin levantar la «caña» del papel. Si desea que el trazo sea más grueso sólo tiene que inclinar la «caña»... y si lo que quiere es afinarlo, dibuje con la «caña» completamente vertical.

Como puede comprobar, el procedimiento de la «caña» no puede ser más sencillo, desde el



punto de vista técnico. Claro, desde el punto de vista artístico la cosa cambia: se necesita «mano», como decimos los profesionales. Dominar muy bien lo que el dibujo tiene de oficio y haber realizado incansables pruebas y prácticas antes de lanzarse por un camino muy libre, sí, pero que exige un dominio perfecto de las herramientas.

El trazo resuelto «a la caña» es blando, suave y uniforme, como puede ver en la ilustración. La gran ventaja de la «caña» es precisamente ésta: al carecer de dos puntas unidas como en el caso de la plumilla, usted puede avanzar y retroceder, trazar líneas rectas y curvas sin alterar el grosor del trazo. Para engrosar un trazo ha de hacerlo expresamente, inclinando más la «caña». Es así cómo se ha resuelto el trazado de las palomas.



Dos ejemplos de la técnica de la caña



FONDOS Y TRAMADOS ESPECIALES

Me atrevería a decir que el arte es una huída de la simetría y de la uniformidad. Todas las conquistas logradas por los disconformes, los revolucionarios, los avanzados, los «locos» de todas las disciplinas — Arte incluído —, sirven para, una vez asimiladas por los mediocres y las medianías, adelantar muy lentamente hacia la conquista del Ideal.

Esta parrafada — por la que le ruego me perdone — sirve de introducción. Usted sabe, por lo estudiado anteriormente, que en un principio se idearon los tramados a base de trazos paralelos, cruzados o diagonales para lograr grises y valorar los tonos a la pluma, sólo en blanco y negro. Pero el artista no se conforma, desea con toda su alma huir de la uniformidad; así es cómo idea nuevos procedimientos, emplea nuevos recursos para lograr determinados efectos artísticos. Pueden gustar o no; pero lo cierto es que luego los segundones del Arte siguen sus pasos con algún retraso...

Usted va a estudiar a continuación cómo resolver por sí mismo esos fondos y tramas especiales que sin duda le han llamado la atención en determinadas ilustraciones.

Voy a hablarle, pues, de determinados procedimientos efectistas. Por ejemplo, en la ilustración del pie, esa especie de nube que ambienta y recoge la escena está lograda por medio de una esponja humedecida con tinta china. Trucos de taller, amigo, trucos que permiten una perfecta reproducción posterior en libros y revistas.

Otro truco es el de utilizar un papel de acua-



rela — de trama bien gruesa — previamente «pintado» con tinta china. Antes de que ésta se seque, se «pasa» al dibujo original, presionándolo. El efecto, como puede ver, es sugestivo.

También es posible sacudir un pincel humedecido con tinta china de forma que las salpicaduras formen algo así como un fondo de un tono peculiar. Pero cada uno de esos «trucos» tiene su secreto. Es preciso conocerlo antes de actuar.





El «truco» del salpicado y de la esponja

Voy a suponer que sólo queremos *dibujar* de ese modo una determinada zona del original. He aquí lo que debe usted hacer:

Es preciso sacar un calco de la zona deseada. Ya sabe cómo: resiga los contornos del área con un lápiz graso; ponga un papel encima de la misma y presione sobre él con un objeto de bordes romos — los «ojos» de unas tijeras, por ejemplo.

Recorte el calco. Pero tenga cuidado; recorte empezando *por dentro*, de forma que deje un hueco con la forma de la silueta del área elegida por usted en el papel.

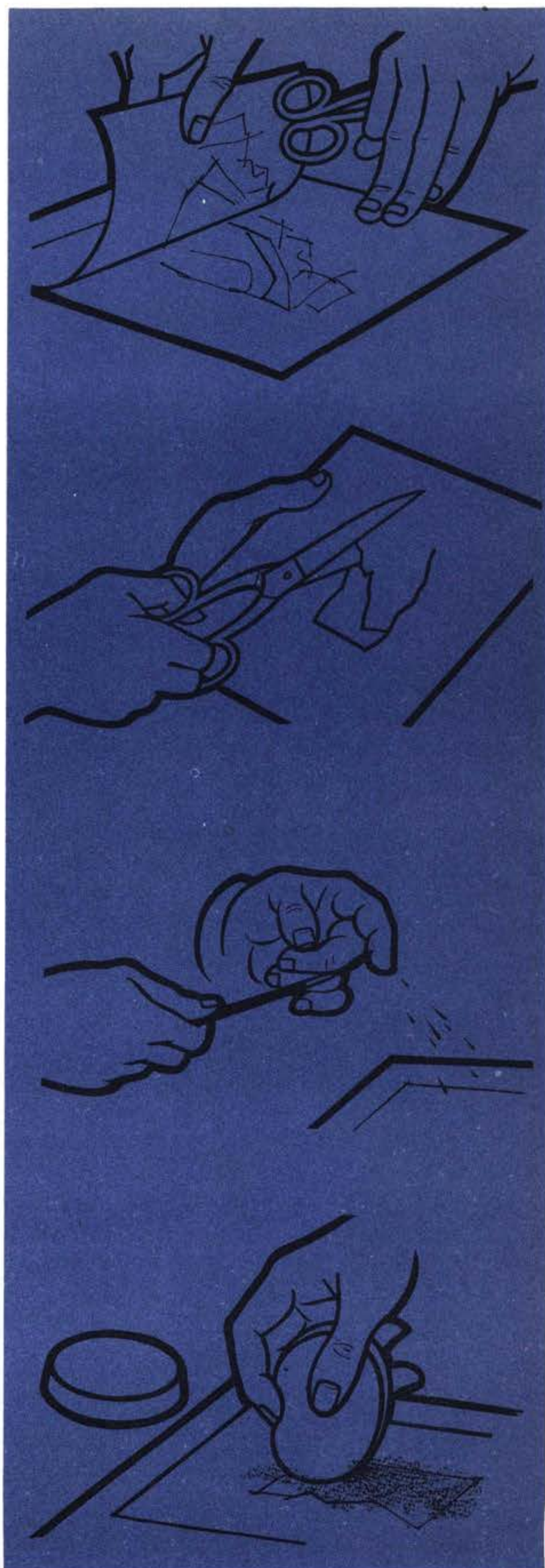
Encare ese papel con el original, de forma que el hueco coincida exactamente con el área elegida.

Ahora ya puede empezar a trabajar. Humedezca el pincel y tómelo como indica la ilustración. Se trata de que usted sacuda las cerdas del pincel en la forma dibujada y...

Pero, cuidado, amigo. Si el pincel está demasiado cargado, las salpicaduras serán demasiado gruesas; serán manchas en vez de puntos más o menos gruesos. Sobre su propia práctica, observará que las salpicaduras mejores se obtienen alejando el pincel del papel... y que, además, «caen» más arriba de lo que uno piensa. Téngalo en cuenta y pruebe repetidas veces hasta lograr la necesaria experiencia.

Un tratamiento parecido se consigue con la esponja. El proceso es el mismo: la plantilla y la preparación del original. Luego se humedece la esponja y se prueba en otro papel hasta obtener el salpicado deseado. Debe procurar que los bordes de la esponja no le dejen una línea... se perdería todo el efecto buscado.

Naturalmente, ambos procedimientos pueden emplearse sin plantilla. Entonces no se limita el efecto a una zona del original determinada, y pasar a convertirse en algo así como un fondo convencional. Es el caso de la ilustración de la página 613.





El «truco» del fondo transportado

Este otro tratamiento puede dar lugar a efectos sorprendentes. En primer lugar se elige una superficie rugosa. Puede ser, por ejemplo, un papel especial para trabajar a la acuarela, que se caracteriza por su tramado, parecido al de una tela muy gruesa. Incluso, en determinados casos, algún dibujante ha empleado tela de saco...

Con el papel elegido se saca el calco de la zona que se desea llenar con ese procedimiento, conforme al sistema que le he explicado antes, y se recorta de forma que quede un margen de milímetros en torno al dibujo calcado.

Esta plantilla se pinta con la tinta china y se deja secar hasta que, a simple vista, pueda deducirse que no embadurnará; es decir, hasta comprender que la tinta está sólo ligeramente húmeda.

Se toma la plantilla y se coloca sobre la zona elegida, de forma que las líneas calcadas coincidan lo más exactamente posible. A continuación se presiona con las tijeras, tal como indica la ilustración y...

Ya está. La tinta húmeda ha sido transportada al dibujo original, consiguiendo así un efecto de textura difícil de imitar de otro modo...

Estos procedimientos de taller se emplean muchísimo en el campo comercial, aplicados a la ilustración publicitaria. Entre los artistas, particularmente entre los abstractos y los seguidores de las tendencias más modernas del Arte, tales recursos y muchos otros son frecuentemente empleados para producir determinados efectos.

También usted debe practicar esos procedimientos de «taller» que le ayudarán a adquirir soltura y confianza en su labor. Incluso es muy posible le brinden ideas, nuevos enfoques, puntos de vista inéditos, tratamientos originales en un campo donde el que quiere «llegar» ha de dar de sí todo cuanto tiene dentro.

Pero todavía no he terminado. Aún quedan nuevos e interesantes aspectos «de oficio» que le conviene conocer. Por ejemplo...

BLANCO SOBRE FONDO NEGRO

Una forma original de dibujar — empleada por algunos dibujantes de talla internacional — es hacerlo en sentido inverso; algo así como un dibujo a la pluma resuelto con tinta blanca sobre papel negro.

Claro está que no se emplea tinta blanca... y muchas veces tampoco papel negro. Pero el resultado tiene esa apariencia.

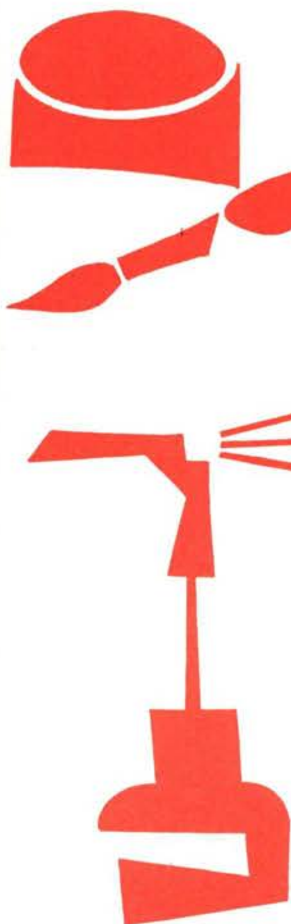
Lo que se emplea generalmente es blanco de *gouache* aplicado con un pincel. Ahora bien; los dibujantes experimentados no dibujan sobre papel negro o sobre un área ennegrecida previamente con tinta china, en un papel blanco de dibujo...

La experiencia advierte. Todo dibujante que se aparte de la rutina por sí mismo, sin que tengan que empujarle, sabe que el negro — la ausencia total de luz — es un «color» absorbente. Cuando usted dibuja con blanco sobre una superficie negra, tiene la impresión de que la mancha blanca es excesiva... y esto coarta sus movimientos, su inspiración.

¿Cómo evitarla? ¿Cómo dibujar según el propio impulso, libre de trabas conscientes o no? Simplemente, tal como voy a explicarle a continuación.

DESARROLLO N.º 1

Desarrollo de un dibujo en blanco sobre fondo negro

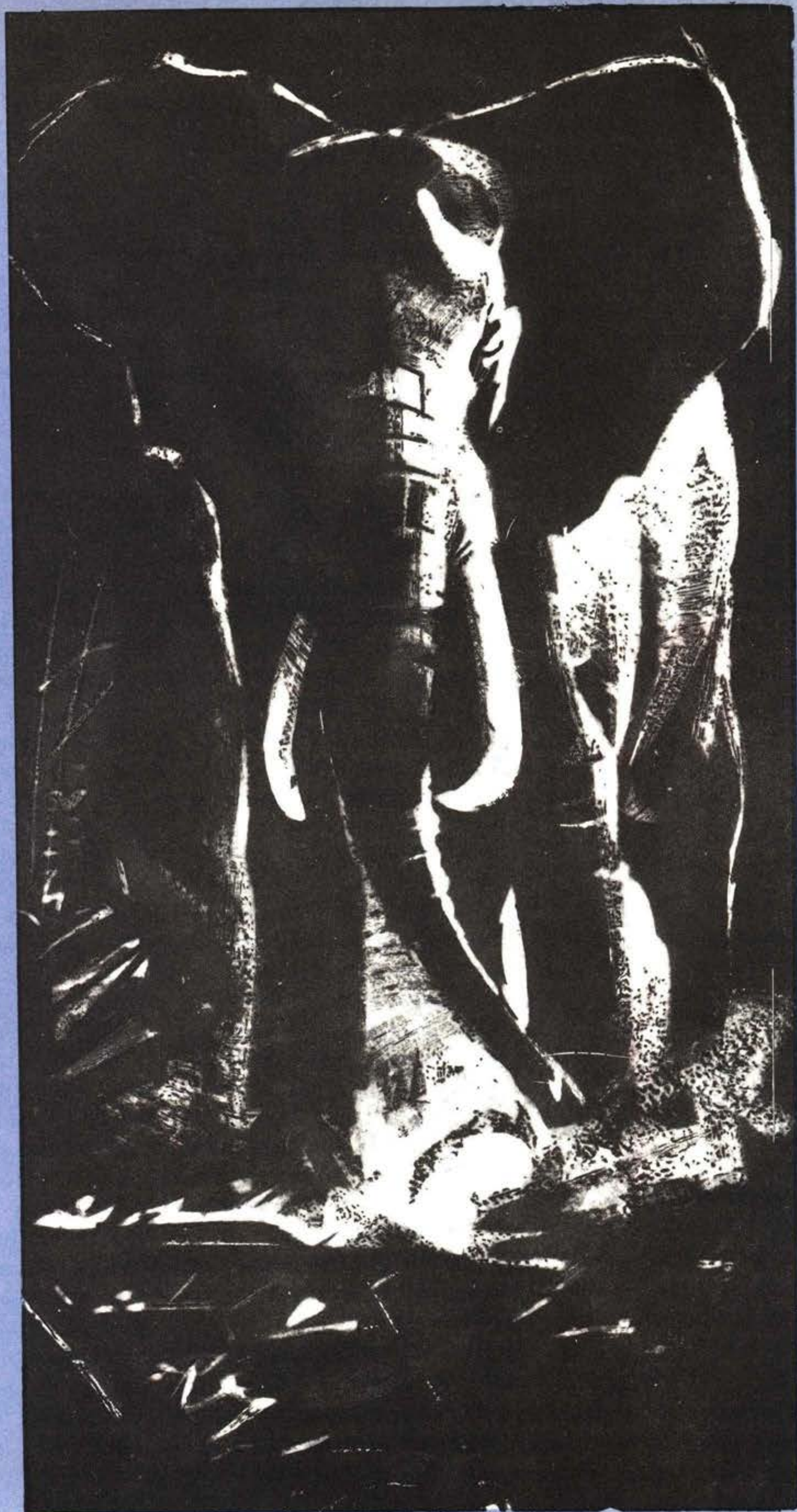


1. — Lo primero que debe usted hacer es preparar una hoja de papel del tamaño adecuado al del dibujo que desea realizar. Pero atención: papel *blanco*, no negro. Tome después el pincel y dispóngase a realizar su dibujo humedeciéndolo con gouache. *Blanco*, no negro. Esto no es un contrasentido, amigo mío. Se trata de que usted realice su dibujo sobre el papel blanco con gouache blanco. Y no se preocupe: el gouache será siempre más blanco que el papel...

2. — Utilice ahora la tinta china. Si usted trabajara en un taller o estudio profesional, le diría que emplease el aerógrafo, una especie de pulverizador mecánico muy útil para trabajos comerciales. Pero si no dispone de él, utilice el pulverizador que recibió anteriormente; se trata de que cubra totalmente el papel — dibujo incluído — con una película de tinta china. Puede emplear también un rodillo — como se indica en la ilustración de la «Serie» — o una esponja... Debe tener mucho cuidado, a fin de evitar raspaduras o roces que pudieran hacer saltar el gouache blanco... (Lo cual me recuerda que debí advertirle que las pinceladas de gouache deben ser firmes, *llenas*, a fin de que ahora, al pasar por encima la tinta china, ésta no llegue al papel allá donde haya una línea o una zona de gouache. ¿Comprendido?) Todo el papel debe quedarle negro; evite las «aguas», esas zonas color ala de mosca que se producen cuando la tinta china es débil o excesivamente líquida. ¿Ya está? Entonces...

3. — Tome la pasta blanca y pegue su original sobre un papel más grueso, o una cartulina. Perfectamente escuadrado, ¿eh? Esa segunda superficie debe enmarcar con toda dignidad su original, en una forma definitiva.

4. — Y va la fase final. Muy sencilla, por cierto: tome usted un pedazo de algodón — de ese que se tiene en los botiquines —, humedézcalo en agua y frote suavemente la superficie ennegrecida de su original. Como por arte de magia, irán apareciendo las blancas, albas líneas de su dibujo, vigorosamente realzadas por el fondo negro.



He aquí un ejemplo práctico de cómo se resuelve un tema a base de reservar los blancos conforme al sistema que le he explicado. Y por si no quedó claro, le diré que el blanco de gouache también marcha al pasar el algodón humedecido..., así que el blanco del dibujo es el blanco del papel. ¿Comprendido?

EL DIBUJO A LA AGUADA

Lo primero que debe usted saber es que esa especialidad consiste en utilizar el pincel para acuarela, la tinta china y el agua. Se trata de disolver la tinta china en agua, diluyéndola más o menos, según el tono más o menos claro que se desee. De ahí su nombre: ¿tinta aguada? Pues *aguada*.

El dibujo a la aguada se deriva del dibujo a pluma. Pero se aparta completamente de las limitaciones de aquél — blanco y negro absolutos — al permitir, gracias al auxilio del agua, diversas gradaciones o tonos.

La técnica es similar a la de la acuarela, en cuanto a oficio propiamente dicho; pero debe usted tener en cuenta un detalle muy importante:

La tinta china aguada se seca con extraordinaria rapidez.

Este detalle distingue a la aguada de la acuarela. Y precisamente ese detalle hace que el trabajar a la aguada presente una gran cualidad al lado de un gran inconveniente, que sólo la práctica constante y la seguridad en lo que se hace pueden convertir en auxiliares del dibujante.

La cualidad: Una vez seco un tono, *no hay forma de alterarlo.*

El inconveniente: Es preciso trabajar con rapidez, pues si la pincelada se seca, quedará delimitada y *no hay forma de alterarla.*

Gracias a la cualidad, una vez usted ha logrado el tono apetecido en una zona determinada, la insistencia no alterará ese tono en lo más mínimo. Usted puede pasar el pincel una y otra vez — empleando el mismo tono, se comprende — y corregir las deficiencias anteriores, valorando toda la zona según usted desea. Una vez seca la pincelada, todo el conjunto quedará uniforme.

Pero si no actúa con la suficiente rapidez, o sea arrastrando la pincelada y esforzándose en distribuir el tono de aguada requerido, las pinceladas saldrán a la luz como ríos acusadores de su inexperiencia. Y no habrá quien lo arregle después.

El dibujo a la aguada es un medio de expresión excelente, si el dibujante domina su técnica a la perfección. Permite, al igual que el lápiz, resolver cualquier tema en toda la gradación posible de grises. El pincel, el agua y la tinta china, correctamente empleados, le permitirán a usted realizar originales con una calidad fotográfica.

Pero resolver un tema en forma académica — entiendo por *académica* toda manera de ver y resolver un tema objetivamente, sin dejarse influir por la propia personalidad — no lo es todo, como usted ya sabe. También en el campo de la aguada puede romper con la monotonía clásica y trabajar a sentimiento, liberándose así de todas las trabas. Pero antes sepa cómo ha de trabajar.

El material que se necesita.

Lo primero es un tintero de *tinta china.* Pero tenga en cuenta un detalle: al contacto con el aire, la tinta se espesa, se estropea y, especialmente con el calor, pierde facultades. Esto significa que cuando deba trabajar a la aguada ha de utilizar tinta fresca, con el tintero recién abierto o con muy pocos días de uso.

Después, el *agua.* Ha de ser limpia, recién salida del grifo. Yo le aconsejaría trabajar con agua destilada, pero comprendo que es pedir quizá demasiado: sólo en caso de realizar algún trabajo de gran compromiso puede emplearla. Generalmente, el agua limpia basta. Téngala en una vasija de loza o de cristal.

Varios *godets.* El «godet» es esa pieza de loza, cóncava, circular, tan empleada en los talleres profesionales. En cada uno echará — ¡con el pincel! — un poco de tinta y un poco de agua, de forma que en cada «godet» obtenga un tono de aguada distinto, de más a menos oscuro.

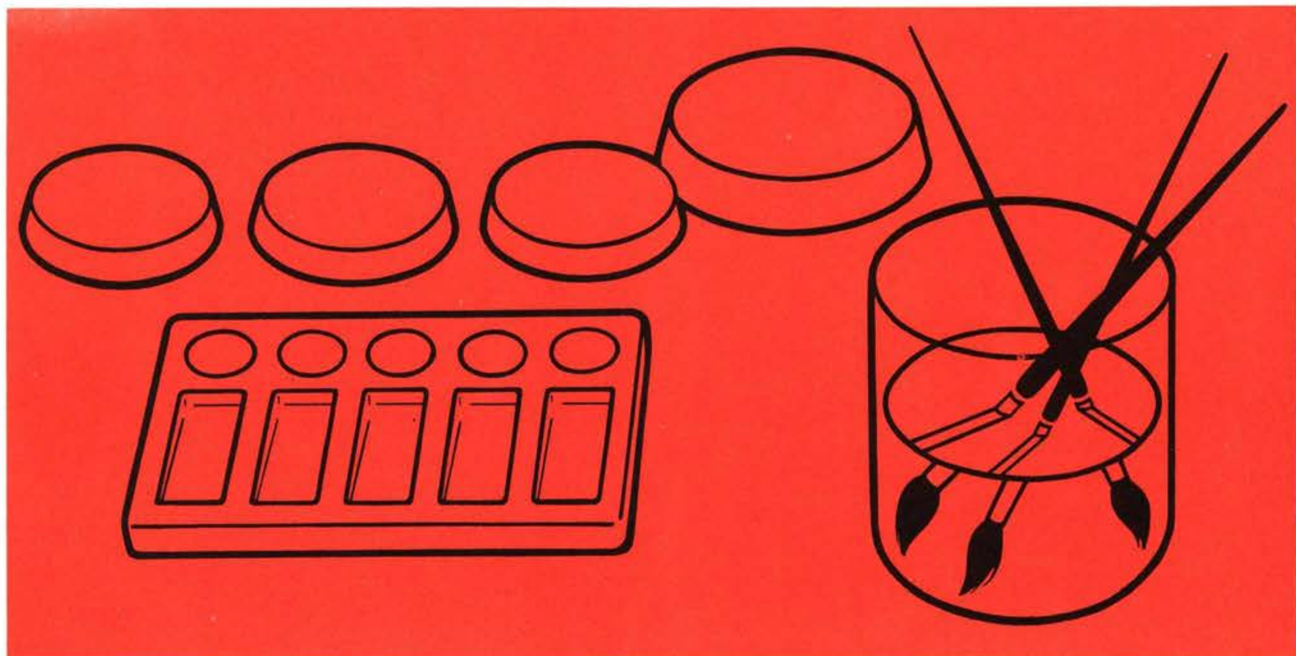
Una paleta *de loza.* Le servirá para las mezclas posteriores, cuando se trate de la valoración del tema.

Varios *pinceles.* De los usados para trabajar a la acuarela. De diversos grosores, a fin de trabajar con mayor comodidad. Recuerde que la aguada tiene tendencia a secarse con rapidez... por lo que se trata de dar pinceladas rápidas y de tal forma que abarquen siempre el máximo espacio cuando se trata de cubrir un área determinada.

Un *trapo*. Esto lo añado porque también lo necesitará. Piense que para embeber el agua del tono que emplee en un determinado momento necesitará el pincel seco. Como los pinceles deberá tenerlos metidos en la vasija del agua, emplee el trapo para secarlos.

Papel. Es conveniente utilice el tipo de papel que se emplea para pintar a la acuarela; un papel muy encolado y a ser posible sin tramado. También puede emplear el tipo denominado «marca mayor», vulgarmente conocido por «papel de barba».

Y esto es todo. Ya puede usted empezar a dibujar a la aguada. Pero antes, permítame darle una serie de consejos prácticos, a través del consabido estudio visual.

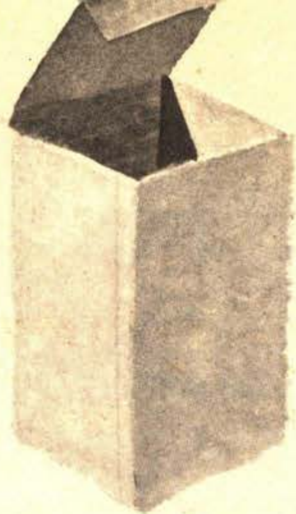


DESARROLLO N.º 2

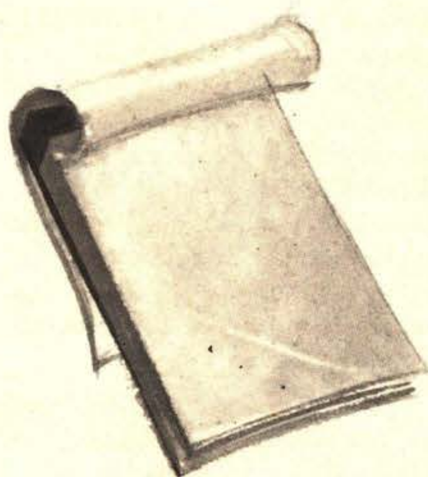
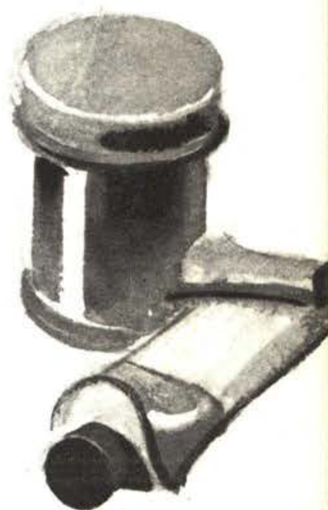
Estudio práctico de la técnica del dibujo a la aguada

Va usted a realizar este estudio a base de manejar el pincel, pintar determinados fondos y estudiar el comportamiento de la tinta china en su mezcla con agua. Dos consejos importantes: recuerde la tendencia de la tinta china a secarse con rapidez, en primer lugar, y tenga presente, además, que para *detener* la marcha de la misma hacia abajo debe utilizar el pincel seco, a fin de embeberla.

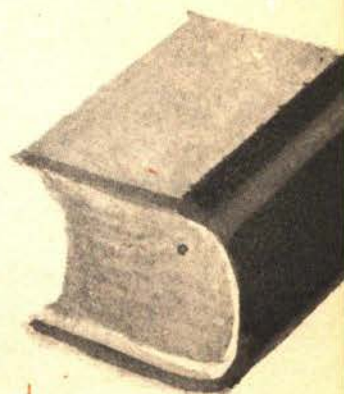
1. — El mejor modo de iniciar la labor es humedecer el papel, con lo cual retrasará usted el secado de la pincelada. Ahora bien; tenga cuidado con que esa misma pincelada no «corra» demasiado... Va usted a pintar un fondo uniforme, cosa fácil, que le ayudará a conocer por sí mismo sus elementos de trabajo y las posibilidades de los mismos. Tenga preparado el correspondiente «godet» con el tono deseado, el frasco con el agua y el juego de pinceles. Humedezca el pincel grueso con aquel tono y hala, pincelada va y viene, de arriba a abajo, embebiendo la tinta que se desliza por el papel sin permitir de ningún modo que se seque, ya que de ser así quedaría marcada una línea delimitando la pincelada.





La valoración a la aguada debe empezarla usted realizando prácticas sencillas. Por ejemplo resolviendo las formas básicas con el pincel, de acuerdo con lo aprendido en la lección. Aquellas teorías de la valoración a lápiz explicadas en las primeras lecciones le ayudarán ahora. Luego pase a valorar aquellos objetos que tenga usted a su alcance, en su misma casa. He aquí unos ejemplos, tomados de la mesa del dibujante...



2.—Ahora se trata de practicar la fase siguiente: ennegrecer unas manchas, de forma que no tengan forma delimitada. Sobre el papel todavía húmedo dibuje usted unas manchas disformes con el pincel, eligiendo un tono más oscuro que el anterior. Ahora, tome el pincel seco, con el que trabajará sobre los bordes de las manchas con rapidez y seguridad, a fin de evitar que la aguada se seque. Es usted quien debe ir secándola, a base de pasar el pincel seco—que secará a cada pasada en el trapo que ha de tener a su alcance—por los bordes de las manchas, hacia adentro, arrastrando la tinta aguada y trabajando, insistiendo con las pasadas de pincel hasta lograr el efecto apetecido. En ese principio se basa el dibujo de nubes o zonas sin forma concreta...

3.—Sobre el papel muy húmedo, las manchas pueden adquirir formas peculiares, especialmente si también la aguada es muy líquida. La tinta tiene tendencia a «esparcirse» y un dibujante habilidoso y con sentido de la originalidad puede obtener mucho partido de esos efectos.

4.—Ahora va a intentar usted el degradado de tonos a la aguada. Debe tener en cuenta—perdón por repetírselo—la cualidad y el inconveniente de la técnica que está estudiando: *la rapidez*. Al realizar un degradado, al pasar de la sombra a la luz, la rapidez de secado de la tinta china aguada le obliga a tener una gran seguridad en sí mismo y a trabajar con gran rapidez. Esto es esencial. Y precisamente gracias a esa rapidez, usted puede ir degradando el tono a base de trabajar con el pincel, el agua, los tonos previamente diluídos y el juego de muñeca. Si no lo hace así, si deja que la zona inicialmente pintada se seque, cuando pinte la siguiente su «tono» *montará* sobre el anterior, y así obtendrá una sensación de capas superpuestas, como en ejemplo que le he pintado en la lámina.

5.—Pero usted quiere resolver a la aguada una superficie cilíndrica, por ejemplo. Debe actuar con la debida rapidez. Empiece por la zona más oscura. Pincelada de tinta china pura: Zas, zas, zas...

6.—Ahora, moje el pincel en el agua e insista con él sobre la tinta, por el lado donde debe iniciarse el degradado. Rápido, rápido. Pincel arriba y abajo, embebiendo el agua y *trabajando* para igualar el tono. Recuerde en todo momento que las pinceladas deben ser verticales y graduadas, de forma que vaya insistiendo más hacia el lado que debe aparecer más degradado.

7.—Ahora, con el pincel seco, vaya «estirando» la humedad y a la vez *secando* la zona degradada. Piense en que usted no puede variar ya los tonos conseguidos, pero sí afinarlos y degradarlos a medida que vaya «estirando» la pincelada.

La aguada simple

No han terminado sus dolores de cabeza sobre la práctica de la aguada... Después de su ensayo preliminar de valoración, ahora debe prescindir de las grandes masas tonales y volver a pensar como si dibujara a la pluma, pero con una ventaja: va a trabajar con el pincel y con tres tonos: negro, gris oscuro y gris claro. con tres gradaciones de línea, por así decirlo; Fíjese bien en la forma de proceder y en los resultados que puede lograr:



La aguada simple requiere un dominio perfecto del dibujo, en primer lugar, y luego del pincel. La ligereza en los trazos, la seguridad en la elección tonal de la pincelada exigen una práctica constante, que le permitirá, llegado el momento, conseguir dibujos ágiles, agradables... Piense siempre en la necesidad de esa práctica antes de lanzarse a trabajar a la aguada. Y no se desanime si durante sus primeras «escaramuzas» las cosas no le salen del todo bien. ¡A todos nos ha sucedido lo mismo, amigo!

DESARROLLO N.º 3

Estudio práctico de una aguada simple con sólo tres tonos



1. — ¿Tiene ya preparados los tres «godets» con los tres tonos a emplear para esta práctica? ¿Y el agua? ¿Y los pinceles? ¿Y el trapo seco? ¡Vamos! Ante todo, un dibujo a lápiz del tema que va a realizar; suave, muy suave, para borrarlo en seguida de forma que sólo se adivine el tema dibujado. Y vamos a por la primera fase de esta práctica: Humedezca su pincel con el tono *más claro* y dibuje de nuevo el tema; con soltura, como si se tratara de un apunte rápido — a estas alturas usted tiene ya práctica suficiente. Hay que dejar que se seque ese dibujo; es el que le servirá de pauta, de fondo, para proseguir.

2. — La segunda fase sirve para iniciar la valoración del tema, en forma gradual. Pero, por encima de todo, amigo mío, mucha soltura con las pinceladas. No le tenga miedo al pincel. Insista en las líneas que desee oscurecer y emplee el agua para matizar aquellas pinceladas que no desea que resalten demasiado. Al propio tiempo, usted puede *dibujar* más el tema, reincidiendo en los trazos que así lo exijan según su propio gusto; incluso humedecer el papel en determinados puntos para lograr efectos de irregularidad que darán un toque personal al dibujo. No tome mis palabras por una norma rígida que debe ser seguida a ciegas. Experimente usted; pruebe; ensaye; maneje el pincel con despreocupación absoluta. Se trata de que dibuje con él a su modo; volviendo a emplear el tono inicial si así le parece conveniente en un punto del original; repitiendo la pincelada con el tono más oscuro luego. Dibujando, DIBUJANDO...

3. — La tercera y última fase ha de resolverla con el tono más oscuro. Son los toques finales con el pincel, para valorar algunas líneas, enriquecer el tono de una masa determinada, *acabar* el tema definitivamente. A primera vista parece la fase más sencilla y fácil. No obstante, tiene su quid. Precisamente en esa fase final se revela el artista, la habilidad de su pincel; el *toque* que convierte el dibujo en una obra aceptable... o en un dibujo más.

La valoración a la aguada

De la superposición de líneas de distinta gradación tonal voy a pasar ahora a la aguada verdaderamente dicha. Es decir: a la realización de un tema resuelto con toda su valoración tonal, con todos sus grises, desde el blanco de la luz al negro de la oscuridad; con sus primeros términos en contraste con los intermedios y los últimos.

Para este estudio tonal a la aguada he elegido un tema sencillo, sin demasiados detalles pero sí con una estudiada gama de grises, a fin de que al trabajar la aguada sea posible practicar la gradación de los grises en todo su valor.



DESARROLLÓ N.º 4

Estudio práctico de un tema valorado a la aguada

Cuando se trata de resolver un tema de esta envergadura no se puede trabajar inicialmente a lápiz, a no ser que se resuelvan en papel aparte todos los problemas de perspectiva, encajado y composición, para calcar muy levemente aquellas líneas más precisas en el papel donde ha de resolverse la aguada. Recuerde que este procedimiento es muy transparente y que no es fácil borrar luego el lápiz. Tampoco puede utilizar el recurso de humedecer el papel, por lo que luego le explicaré. Sé que esas aparentes dificultades quizá frenen sus deseos de trabajar a la aguada; no obstante, estoy seguro de que una vez haya vencido tales obstáculos y tenga adquirida su poquitín de práctica, se ilusionará usted con esa técnica, pues es un magnífico ensayo para lanzarse luego a la acuarela ¡y al color!

1. — Conviene empezar siguiendo el proceso explicado en el anterior «Desarrollo», ampliando a un nuevo y mayor campo. Quiero decirle que ante todo debe cubrir el espacio destinado al tema con el tono más débil de gris que deba emplear. ¡Ah! Pero no olvide que si en el dibujo deben figurar zonas de luz o brillos, debe *reservar* esos espacios, de forma que conserven la blancura natural del papel. (Esto no sería posible si se humedeciera el papel, ya que la tinta se extiende con suma facilidad, como sin duda ya ha podido comprobar por sí mismo.) Estas «luces» — como decimos los profesionales — no deben recibir ningún toque de pincel. Eso, y no otra cosa, es «reservar». ¿Comprendido? Observe esas luces en la primera fase de la aguada que se reproduce en la lámina... y perdone que en la reproducción aparezca el lápiz, un poco forzado en el ejemplo para que usted «viera» los contornos del tema en su fase inicial.

2. — Inmediatamente hay que dar los primeros toques de negro, atacar el original, como se dice en el oficio. Pero, cuidado; fíjese en lo que he hecho yo: iniciar la valoración del tema en un tono medio, más bien suave... Así voy teniendo una idea clara de lo que quiero conseguir con los toques de pincel. La aguada va tomando forma, valor tonal. Ése será el plan tonal que gradualmente irá *subiendo* hasta adquirir todo su valor plástico.

3. — Ahora, tome con el pincel un tono más oscuro y pase al segundo término. Así es cómo procedo yo; de este modo, el fondo empieza a dibujarse tal como quedará en el original, con la ventaja de que haciéndolo así la visión de conjunto adquiere forma y la valoración es correcta, sin el riesgo que supone empezar con el valor tonal máximo. Insistiendo con el pincel con ese tono limitado de gris, trate el segundo término en forma ya definitiva, y prosiga la aguada por todo el tema, valorándolo en ese mismo tono. Al proceder así obtiene un medio tono para los primeros términos que acaban el original suavemente..., lo bastante para dar en seguida los toques finales.

4. — Ahora, el primer término. Con el negro humedeciendo el pincel, y una buena dosis de paciencia y habilidad, vaya tocando una figura, de arriba abajo, hasta dejarla totalmente valorada a su gusto. Porque se trata de trabajar parcialmente, *acabando* un área antes de pasar a la siguiente. Fíjese bien en las figuras, y en la forma de tratar la red en primer término. Y no toque por ningún concepto el segundo plano del tema. Unos toques lineales de pincel destacan las sombras, valoran el agua, dan el tono requerido a la figura en sí, en cada caso...

Finalmente, vea en el original reproducido en la página 625 la valoración final a la aguada del tema elegido. Observe los toques finales que matizan la transición entre el primer y el último término.

Ahora, una observación importante: la agua-

da es una técnica que exige rapidez y habilidad con el pincel; acierto en la elección de los tonos y una visión certera de lo que se pretende. Para resolver las fases del «Desarrollo», no ha podido procederse así; cada fase ha sido fotografiada, con lo cual el proceso de realización de la aguada ha sufrido interrupciones ilógicas. Ha tenido que hacerse así para que usted pudiera analizar *la técnica* del proceso del dibujo a la aguada. Le ruego perdona, pues, los posibles fallos de tipo artístico que pueda observar, casi obligados por el hecho de haber tenido que trabajar «en frío» al ir terminando fase tras fase el original.

Dibujos a pluma con toques a la aguada

No se le escapará a usted que el artista puede trabajar empleando una serie de procedimientos técnicos diversos en la realización de un original. Todo procedimiento puro puede mezclarse con otro y dar lugar a un nuevo efecto estético en el dibujo logrado con la mezcla. El artista tiene la palabra en este aspecto.

Con el dibujo a pluma, por ejemplo, tiene usted la posibilidad de jugar con unos toques de aguada.

Esta mezcla de técnicas suele emplearse para determinados apuntes rápidos. Uno dibuja un apunte muy suelto, con líneas suaves, sin reforzar los trazos; luego utiliza la aguada para dar un ligero tono a las partes que hubiera reforzado con la pluma en otro caso. Se trata de dar un toque de pincel, no de valorar el tema a la aguada..., ya que en ese caso parecería una aguada reforzada con trazos de pluma.

Tenga muy en cuenta este detalle, ya que es de un efecto desastroso, y el dibujo perdería todo su buen efecto estético.



He aquí un par de ejemplos: dos dibujos a la pluma, valorados ligeramente a la aguada. Su autor es el famoso dibujante norteamericano Noel Sickles.

Viejos conocimientos aplicados a un tema nuevo:

EL DIBUJO DE FIGURAS EN CONJUNTO

Aquellos problemas de composición, centro de interés y recorrido visual *también* deben aplicarse al dibujo de figura cuando en el tema interviene más de una figura, un conjunto de figuras.

Voy a ocuparme de esta cuestión para que descanse usted de tanto proceso técnico y se enfrente una vez más con el estudio de las formas con independencia de todo procedimiento.

Una cosa es dibujar a la perfección una figura y aún un conjunto de figuras; otra, lograr que el dibujo tenga un interés *en conjunto*. Ha llegado el momento de adentrarnos en el problema eterno: cualquier tema ha de *decir* algo por sí mismo. Y en el caso concreto de un tema a base de conjunto de figuras, es natural y lógico que no sean las figuras aisladas las que nos den su mensaje, sino todas a la vez, puesto que forman parte de un todo.

No pretendo darle en estas páginas la solución al problema. Gradualmente se irán presentando oportunidades de volver sobre él e ir ampliando sus conocimientos y sus recursos para enfrentarse con el tema de «conjunto de figuras». Lo que sí espero es ponerle en guardia contra determinados errores de principio que usted debe evitar ya a partir de ahora. ¿Vamos allá?

Ya sabe usted que la intensidad de la valoración disminuye a medida que el objeto dibujado — en este caso la figura, naturalmente — se aleja del primer término. Tanto si dibuja a lápiz, a pluma, a pincel o a la aguada, el problema de la valoración ha de enfocarlo de la misma forma: primeros términos bien valorados, términos medios a medio tono y últimos términos muy suaves. Hablando en términos generales, se entiende.



ES FÁCIL CAER EN EL ERROR *de dibujar las figuras de una en una — cuando se dibuja un tema de conjunto — y valorarlas aisladamente, olvidando el efecto de conjunto. ES PRECISO EVITAR ESE ERROR para no caer en un efecto de abigarrado y confuso amontonamiento de figuras sin ningún valor artístico.*



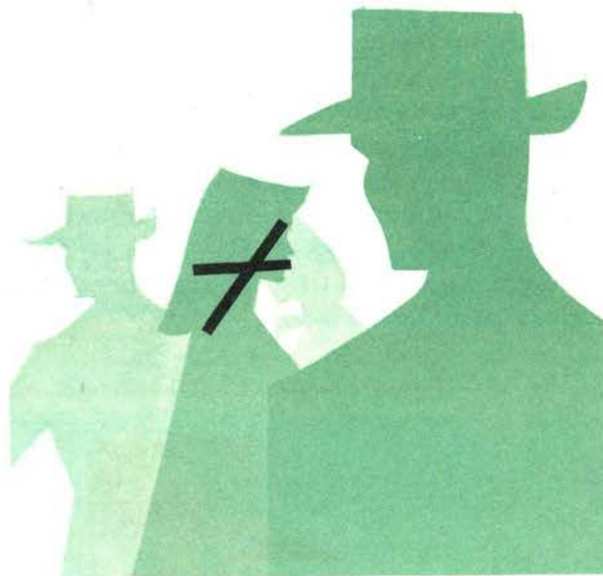
RECUERDE QUE EL AIRE TAMBIÉN ES UN CUERPO *y que, por consiguiente, al tratar la valoración de las figuras, es necesario marcar muy bien los términos, las distancias, los planos, a fin de que la gradación tonal señale el alejamiento de las figuras que aparecen en primero, segundo y último término.*

Pero esto no es todo: es sólo el primer paso. Le he dicho antes que el tema ha de tener su mensaje, ha de decir algo. En pocas palabras: ha de tener un centro de interés.

Aquí ya no bastan los conocimientos técnicos; se requiere la sensibilidad innata o adquirida del artista en ciernes, de usted, en una palabra. Sencillamente: cuando se trata de dibujar un tema con un conjunto de figuras, esas figuras han de hacer algo, no simplemente posar para usted. Ese «algo» ha de venir dado por la intención que le mueva a dibujarlas — recuerde lo dicho cuando le hablé del apunte rápido.

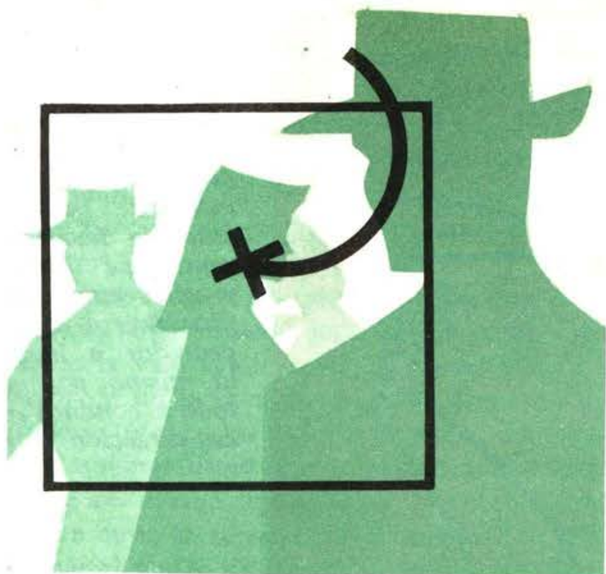
Vamos, pues, a estudiar cómo dotar de un centro de interés al tema. Lo que «diga» el tema en sí es otra cuestión...





El centro de interés *puede ser el primer término del tema. Por lo general, resulta lógico dar una valoración tonal muy acabada a la figura que aparece en primer término. Es lo más corriente según la norma tradicional: gradación de tonos de más a menos hasta el último término. En este ejemplo-tipo, el recorrido visual se inicia, pues, en el primer término, pasa al segundo por efecto de la misma valoración — y debido a la composición, claro — y se desvanece por el fondo.*

Por efectos de composición *el centro de interés puede pasar al segundo plano del tema. La solución a dar este problema tiene dos aspectos. En principio es muy importante, como es natural, que la figura que ha de centrar el interés «diga» algo por sí misma. No puede ser una figura estática, sino activa. Por sí misma ha de ser un tema, que el dibujante enriquece mediante la nota ambiental de rodearla de figuras. ¿Cómo centrar mejor el interés en el segundo plano?*



LA PRIMERA SOLUCIÓN *es componer el cuadro de forma que el primer término pierda importancia. En fotografía se dice que la figura está «fuera de foco» por demasiado cercana a la cámara... En dibujo, basta con tratar esa figura de primer término de una forma poco acabada, encuadrándola además de tal manera que sólo forme parte del cuadro como un elemento de composición, como un primer término-masa oscuro o impreciso, marcando entonces el segundo plano mediante una adecuada valoración que procure a la figura el debido realce. Y, como le decía antes, esa figura ha de llamar la atención no sólo por el efecto técnico acumulado sobre ella, sino por aquello que hace, aquello que nos «dice» su actitud. Así se habrá conseguido que el recorrido visual se inicie en el primer término y salte en seguida al centro de interés del tema: el segundo plano.*

Al componer el tema, el tratamiento de las figuras ayudará a conseguir el efecto deseado. Por este motivo el primer término es una figura sin personalidad, neutra, que no distrae la atención y nos conduce fácilmente al centro de interés.



Ahora, las figuras, aun siendo las mismas, están compuestas con cierta picardía; t o d a s «miran» hacia el centro de interés y este recurso técnico fuerza al espectador a hacer lo mismo porque todo le conduce en esa dirección.

LA SEGUNDA SOLUCIÓN *consiste en subordinar el primer término al centro de interés que hemos situado en segundo plano. Dicho así parece una solución muy forzada; no obstante, aunque en el ejemplo le doy una interpretación muy simple, este truco técnico es muy empleado para* dirigir *la mirada del espectador hacia el punto que el artista considera más interesante en su cuadro. Desde un punto de vista psicológico, este recurso es muy empleado en el dibujo comercial y publicitario..., aunque quien lo utilizó por vez primera fuese un pintor, un artista en todo el sentido de la palabra. Lo cual quiere decir que, para usted, esas enseñanzas tienen una importante aplicación práctica. El ensayo, la prueba, el plantearse problemas técnicos y resolverlos con acierto es muy importante para usted. Las soluciones esbozadas aquí requieren un ulterior desarrollo por su parte. Es decir: no se conforme con lo leído; póngalo en práctica inmediatamente.*



Los términos en el dibujo a la pluma

Cuando existe una valoración, el dibujo de conjunto no tiene más problemas que los estudiados en las páginas anteriores. Pero si se trata de un dibujo a la pluma simple, en el que prescindimos de valoración y lo confiamos todo a la expresión de la línea pura, ¿qué hay que hacer?

Éste es un caso no previsto en lo que antes le decía. Usted puede separar los planos mediante la valoración tonal, de más a menos a partir de un primer plano, hasta llegar al degradado total en los últimos términos del tema. Pero suponga usted que no es así, que el tema ha de resolverse linealmente... ¿Cómo lograr en ese caso la separación de planos? ¿Cómo marcar el centro de interés de forma que resalte sobre el resto de las figuras?

La cosa resulta un poquitín difícil a primera vista, ¿verdad?

Debe usted partir de un principio: el trazo de la pluma no puede — relativamente — *adelgazarse;* casi, casi ha de considerar que los trazos que dibujen la figura de primer término serán de un grueso similar a los de las figuras del fondo.

Deje de pensar en lo primero que se le ocurre a uno: «Dibujaré *menos* las figuras de segundo y último término.» Ese es un recurso fácil, indigno de un buen dibujante. Ahora bien; me permito recordarle lo dicho sobre la simplificación de trazos cuando se dibujan figuras a pequeño tamaño... Simplificar, sí; no acabar el dibujado de las figuras, no.

El dibujo propiamente dicho, resuelto linealmente a la pluma, o sea sin ninguna valoración, ha de considerarse terminado. Muchas ilustraciones en buenas revistas están resueltas así; pero sobre él caben determinados efectos todavía...

La solución al problema planteado consiste en *reforzar* el centro de interés o el primer término, según las necesidades del tema. Se añaden motivos o trazos que caractericen o den énfasis a la figura que ha de destacar sobre las demás. Vamos a ver cómo hacerlo.



Antes de seguir observe usted cómo resulta una ilustración resuelta a la pluma, sin valoración. Un dibujo puramente lineal, sin relieve, en el que todas las figuras están resueltas con el mismo trazo fino. Sin separación de términos, en una palabra.

Vea ahora el mismo tema reforzado. El centro de interés queda remarcado con el añadido de detalle en la chaqueta del individuo en primer término; el otro personaje también ha sufrido un refuerzo mediante unas pinceladas. El primer plano resalta.





Otra forma de resaltar el primer término es reforzar el contorno de las figuras a pincel, a gusto del dibujante. También unos toques de pincel seco darán un motivo de interés a la figura en la que se pretende centrar la atención.



El centro de interés está ahora en último término... Como en el primer caso, se trata de reforzar la figura. ¿Por qué no mediante una mancha negra? Si dejamos las restantes figuras sin retocarlas, no hay duda sobre cuál será el centro de interés.

Llegados a este punto, usted ha podido comprobar que dibujar un tema con un conjunto de figuras puede ser un interesante experimento práctico. Cuando se trata de la valoración del conjunto, las normas que le he dado le ayudarán a componer el tema con acierto. Por un lado, la composición y la valoración; por el otro, el determinar un centro de interés, que resaltará según alguna de las formas estudiadas. Cuando el tema deba ser resuelto linealmente, usted puede trabajar de acuerdo con lo que acabo de explicarle... siempre y cuando considere necesario dotar a su original de ese refuerzo del centro de interés.

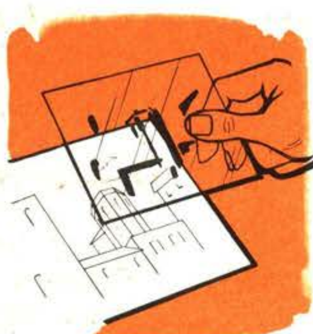
Porque nada de cuanto llevo dicho debe considerarlo usted como una norma a seguir ciegamente. Eso nunca. El artista se basa en las normas para sentir tras él un punto de apoyo; pero no se encasilla en ellas, ya que de hacerlo cortaría las alas a su propia inspiración.

Lo más fascinante de la profesión de dibujante o pintor consiste en esa libertad extraordinaria de que goza el artista que *sabe*. No necesita las reglas; las lleva en la masa de la sangre pero nunca dominan su obra, sino que él las convierte en algo superado cada vez que consigue una obra de arte.

Se suele decir «la excepción confirma la regla». Sí. Sólo el verdadero artista resulta ser esa «excepción»... y entonces la norma nos parece fría, pasada, cómoda ante la valentía de quien ha roto los moldes.

¿Podré algún día maravillarme ante una obra de usted que haya roto ese molde de la norma... y que a la vez sea la *excepción* genial? Es mi mejor deseo.

EL DIBUJO COMO OFICIO



UN CRISTAL PUEDE SER UTIL. — A veces, uno tiene sus dudas respecto al resultado final de una determinada ilustración a la que se desea añadir una determinada valoración a pluma, a base de masas y trazos gruesos. Para evitar el que las pruebas estropeen el original — que puede estar de antemano correctamente resuelto a pluma —, los profesionales emplean un cristal de medida adecuada, sobre el que pintan con el pincel aquellas manchas y trazos gruesos que desean probar sobre su original. Si usted sitúa el cristal sobre el original, puede comprobar el efecto causado con esos añadidos..., borrar con un trapo y volver a probar, hasta encontrar el efecto deseado. ¿Por qué no lo prueba?



PARA SECAR APRISA. — A veces, cuando se trabaja a la pluma o a la aguada, uno tiene necesidad de secar una parte del original, por demasiado húmeda, y porque no le permite trabajar cómodamente. ¿Quiere una solución fácil a ese deseo? Basta con encender la lámpara que tiene sobre su mesa de trabajo, volverla hacia arriba — eso es fácil en las lámparas de brazo flexible, tan útiles — y poner el original sobre ella, de forma que no toque la bombilla. Claro está, la parte más cercana será el dorso del dibujo, el cual, al calentarse, desprenderá una especie de humo... que no es más que vapor de agua. No tenga cuidado, pues; pero evite el descuidarse, ya que bastan unos pocos segundos para el secado, pasados los cuales sí que se chamuscaría el dorso del original — cosa que le ha sucedido a más de un dibujante olvidadizo.



CUANDO UNO SE EQUIVOCA... — Al dibujar a la pluma cabe en lo posible trazar una línea equivocada. A primera vista parece que no tiene arreglo, ¿verdad? Es tan difícil *borrar* la tinta china... Existe el recurso de la hoja de afeitar, claro, pero muchas veces se corre el riesgo de rascar demasiado y llevarse el papel por delante. Sin embargo, esa misma hoja de afeitar, correctamente empleada, puede serle útil. Cuando dibuje a la pluma o a la aguada sobre papel «marca mayor» de buena calidad, puede usar la cuchilla de afeitar pasándola suavemente por la superficie del papel, como si la afilara, ¿comprende? Pero no se limite a hacerlo sobre la línea o pequeña área destinada a desaparecer, sino sobre un espacio algo mayor. Con paciencia y tiempo, usted conseguirá borrar lo que desee y disponer de la superficie del papel como si no hubiese sucedido nada: dibujará de nuevo sobre el espacio borrado.



GOMA DE BORRAR PARA LA AGUADA. Ya le he dicho en la lección que no es fácil alterar el tono de una pincelada a la aguada, una vez seca. Sin embargo, si en algún caso se encuentra en la necesidad de suavizar algún tono o bien la transición entre dos tonos distintos, utilice la goma de borrar, la de lápiz, naturalmente. Trabaje con mucha suavidad, deslizando la goma por encima del espacio que desea usted «aclarar», por decirlo así. Ya verá cómo, lentamente, procurando no levantar borraduras del papel, consigue sus propósitos.

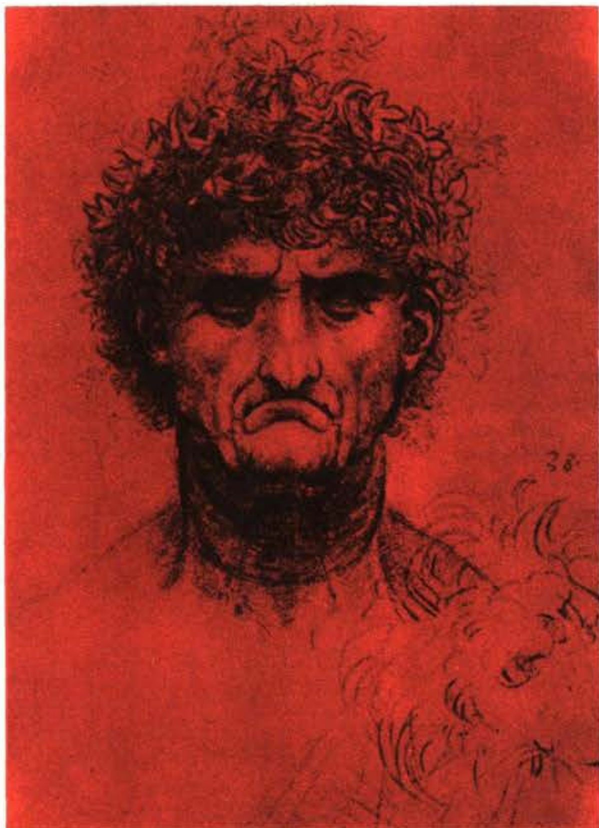
apuntes para una

HISTORIA DEL ARTE

4.-El artista del Renacimiento (IV)

El gusto pictórico que predomina en Venecia es muy distinto del que informa la labor de los artistas florentinos, según hemos visto en anteriores comentarios. Los pintores que siguen las normas florentinas consideran el contorno como elemento principal en su obra; por eso la pintura florentina se caracteriza por la forma.

No ocurre así en Venecia. El artista fiel a esa escuela ve por *masas*. En la formación de estas masas, que son luz y color, el artista veneciano no sólo evita los perfiles rigurosamente señalados, sino que, en virtud de su concepto particular, los va difuminando más o menos, según el momento, hasta dar a la postre la impresión de su casi disolución en lo atmosférico.



El artista veneciano combate el contorno, pues busca la representación de lo corpóreo, del volumen, en un ámbito luminoso. Hace, a medida que se desarrolla su tendencia, que la forma esté unida más y más a la luz, que la luz venga en definitiva a realizar la forma.

En Venecia forma escuela uno de los *modos de ver* en pintura: lo pictórico... Dicho sencillamente, la pintura de la luz, de la atmósfera y del color en relación con la forma. A ese estilo se le llama *plástico-pictórico.*

¿Cuál es la diferencia fundamental entre ese modo veneciano de hacer y el estilo pictórico florentino, ya estudiado? La escuela florentina se fija mucho más en lo *lineal*, es decir, dibujan, porque consideran a la línea como expresión, característica o melodiosa, de los contornos.

En el equilibrio o desequilibrio entre esas dos formas de ver se desenvuelve desde 1500 hasta nuestros días la pintura artística. Habrá pintores que lleven a su extremo lo plástico, con olvido total de la línea — tal es el caso de los expresionistas —; y otros que más parecerán dibujantes que pintores... Entre ambos extremos hay un libre juego de tendencias. Todas las maneras, estilos y escuelas se rigen por esas normas esenciales.

En la obra de Masaccio se observan detalles que permiten suponer que intuyó el concepto de lo plástico-pictórico, como forma de expresión superior a la plástico-lineal. Botticelli es un representante genuino de la tendencia florentina: es pura línea...

La etapa que se llama clásica dentro del Renacimiento está representada por tres pintores característicos: Leonardo da Vinci (1452-1519), Miguel Angel Buonarroti (1475-1564) y Rafael de Urbino (1483-1564). Puede decirse que la generación de pintores nacida entre 1475 y 1485 es la creadora del arte clásico del Renacimiento, representado también por Giorgione, Tiziano y Palma el Viejo. Leonardo se les anticipa; es un precursor... Esa nueva forma más lograda se desarrolla en Roma y Venecia — en esta última ciudad con un estilo peculiar, influído, no obstante, por Roma.

Empecemos, pues, por Leonardo. Es el primer anatómico de su siglo. Ama la naturaleza en todas sus formas y creaciones. Es artista y hombre de ciencia a la vez..., pero una y otra forma no se contradicen, sino que se complementan armoniosamente. Gracias al método de Leonardo, antes de terminar el siglo XV se percibe una nueva dirección en la pintura: ésta adquiere nuevos valores.

El claroscuro aparece tras esa búsqueda incesante. Leonardo construye ya sus cuadros con ese procedimiento. Para comprender el sentido y la importancia del detalle, recordemos que los florentinos vertían en sus pinturas una luz clara y uniforme, que con escasa diferencia se esparce por igual en toda la obra. Leonardo se aparta de esa concepción y busca una nueva expresión. En función del claroscuro aparece esa delicia veneciana del llamado *sfumato*, que es la manera más exquisita de modular la forma en la luz hasta entonces conseguida.

En contraposición violenta con Leonardo, el arte de Miguel Angel es el de un escultor que pinta. Uno y otro se enfrentaron en vida: la potencia de la juventud con la veteranía de la madurez. No lograron comprenderse...



A Miguel Angel le importa un comino el tema sagrado de sus obras. Lo que realmente le importa son los valores específicos de la pintura: la forma, el movimiento, la composición. Dice Woelfflin: «Miguel Angel se nos aparece como una personalidad enteramente recortada, la cual casi nos horroriza por sus prejuicios. Lo ve todo con ojos de escultor. Sólo le interesa la forma netamente definida y circunscrita; y, por lo demás, únicamente el ser humano le parece digno de ser representado. Indiferente a las cosas que le rodean, crea una raza cuyo poder proviene de un mundo sobrehumano.» Sus imágenes en la Capilla Sixtina son el símbolo de sus poderosos sentimientos, símbolos vivos, no emblemas, en los que su enorme capacidad para penetrar e intuir los resortes de la vida es transportada a un mundo bíblico de gigantes y dioses en acción.

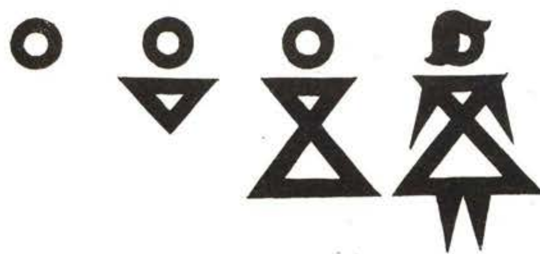
Cuando Miguel Angel pinta «El Juicio Final» se levantan protestas contra el uso y el abuso del desnudo en un lugar sagrado. Tufillo de paganía... Es la época de la Contrarreforma. Miguel Angel se niega a cubrir aquellas partes que escandalizan a los devotos..., y un tal Volterra se cuida de ello. A ese pintor se le llama por tal motivo «Braghettone» — el calzonero.

La exacerbación de las formas humanas y del movimiento se sale de rosca: es la llamada «gigantomaquia» de Miguel Angel. Asoman ya los atisbos de lo que luego se llamará «barroco». La pureza clásica se retuerce, se hace ampulosa se redondea..., aparece la curva y el artista se recrea en ella. Y la esbeltez de antes se recarga y adquiere una madurez de líneas que — comienzo de una nueva forma de sentir — deja atrás la simplicidad clásica a través de lo que técnicamente se llama «manierismo», o sea, la imitación de la forma externa de la obra de un maestro, sin el logro del contenido y del espíritu que lo guió al crearla.

«Miguel Angel es un pobre hombre que no sabe pintar», dice el Greco... Y Miguel Angel decía de los pintores venecianos que era una lástima que no aprendieran a dibujar. ¿Qué hubiera pensado del Greco, si hubiera visto sus obras?

Documentación: «Cabeza de viejo», de Leonardo da Vinci (Windsor, Royal Library). «La Virgen de la Rosa», de Rafael (Museo del Prado, Madrid), *Foto Mas.*

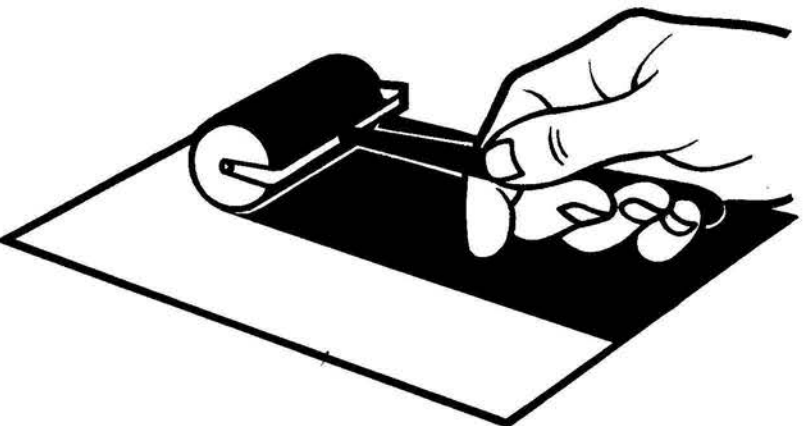
desarrollos



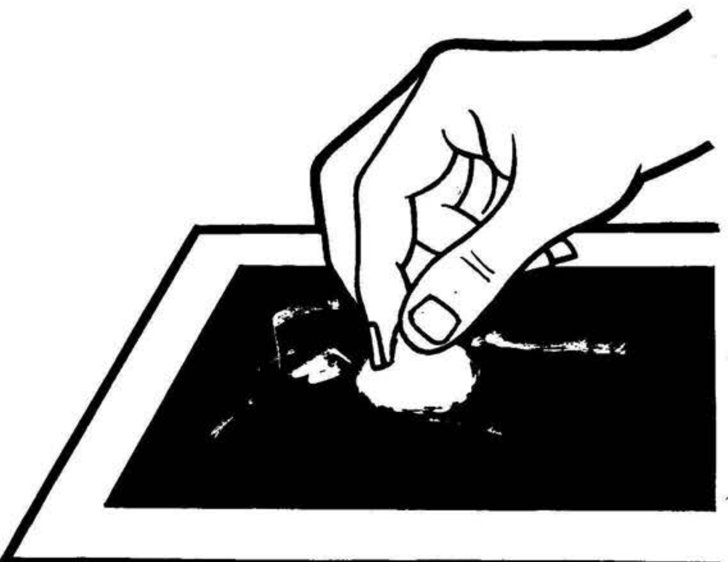
14

DESARROLLO N.º 1
Desarrollo de un dibujo en blanco sobre fondo negro

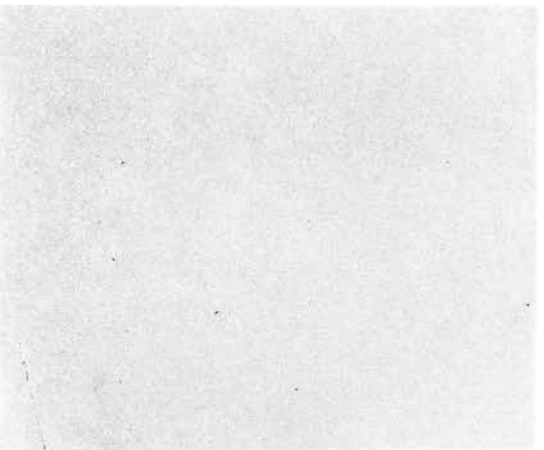


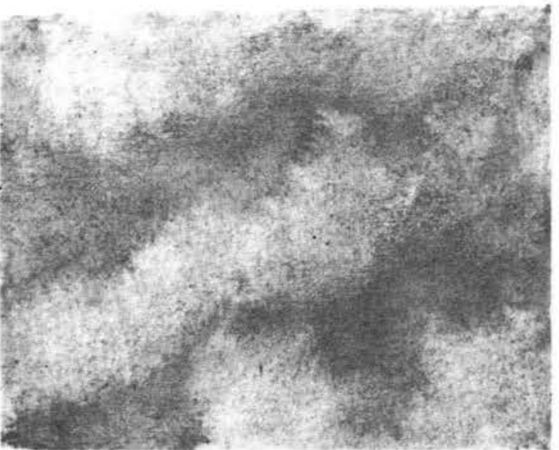


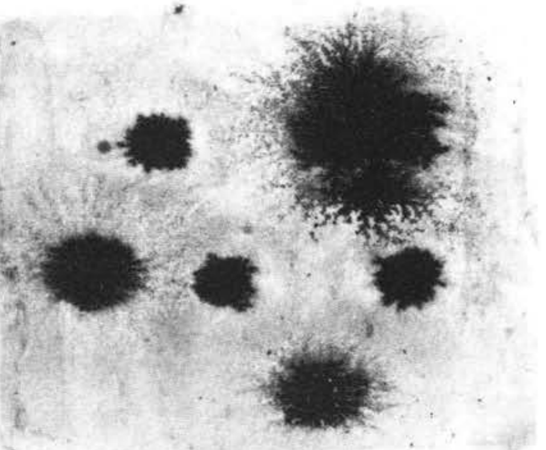


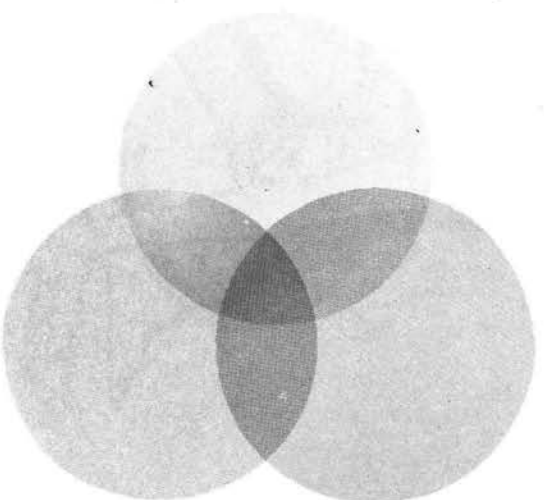


DESARROLLO N.° 2
Estudio práctico de la técnica del dibujo a la aguada



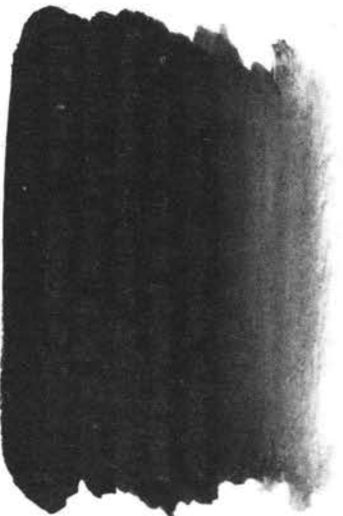












DESARROLLO N.° 3

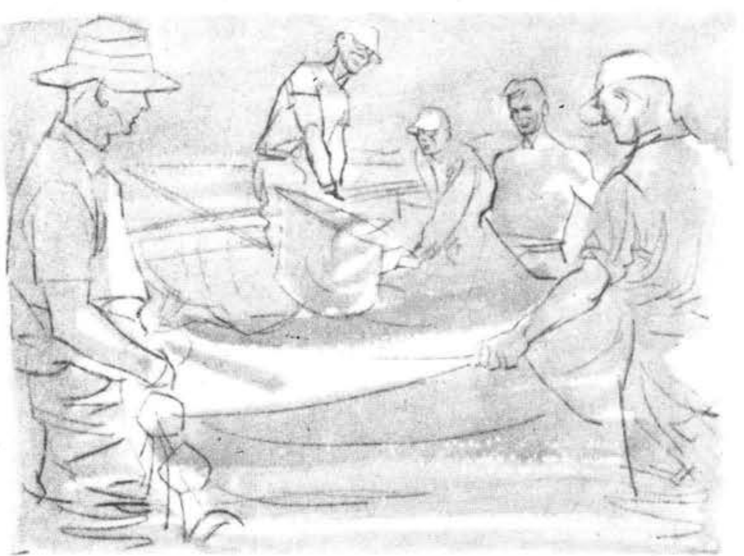
Estudio práctico de una aguada simple con sólo tres tonos

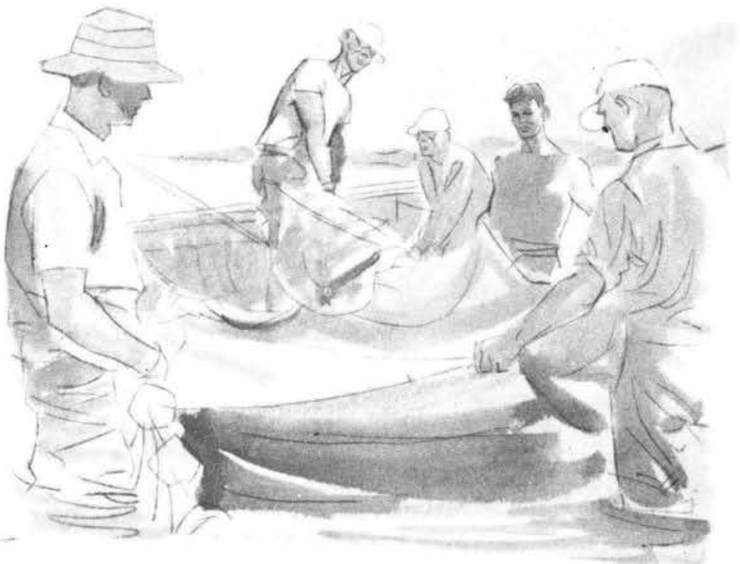




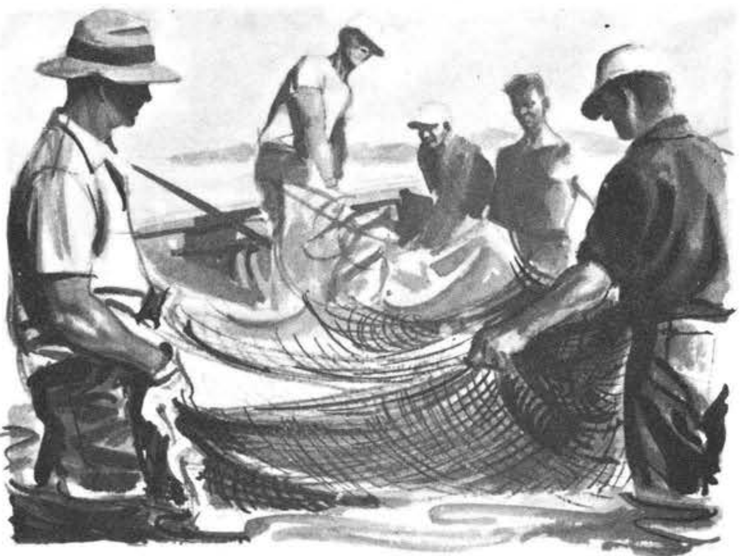


DESARROLLO N.º 4
Estudio práctico de un tema valorado a la aguada









lección 15

La realización de historietas
El dibujo cómico
La caricatura
Historia del Arte

LOS "COMICS"

A pesar de su nombre, los «comics» son esas historietas ilustradas a base de figuras en acción que más o menos todo el mundo ha tenido en la mano en nuestro tiempo. Nacieron en Estados Unidos, donde se publican a base de una *tira diaria*. Este detalle, como verá más adelante, tiene su importancia.



«La revista para chicos que leen los mayores» es un ancho campo donde puede desenvolverse el dibujante, y exige de éste una especialización muy concreta. A pesar de su aparente facilidad, no resulta nada fácil realizar historietas... Tendrá usted ocasión de comprobarlo a través de estas páginas. Y, por favor, no crea que porque algunos dibujantes de figura poco hábiles dibujan historietas, todas están cortadas del mismo patrón. No; las hay perfectamente resueltas y a ellas se han dedicado excelentes artistas del dibujo.

La pluma y el pincel son las dos armas del ilustrador de historietas, con figuras en serio o cómicas. Sus recursos: la captación del movimiento y la habilidad en la síntesis y continuidad del relato. Ese es el secreto del buen dibujante de historietas. ¿Quiere usted conocerlo?

LA REALIZACION DE HISTORIETAS

Todo argumento tiene un protagonista, en torno al cual se desarrolla la acción. Él la provoca o es objeto de dicha acción. Ese protagonista se relaciona, de un modo u otro, con una serie de personajes, amigos o enemigos.

La acción ha de tener una continuidad. Pero no basta con que «pasen cosas». Es necesario que esas «cosas» promuevan el interés del lector, creen eso que ahora llamamos *suspense*.

En síntesis, en eso consiste una «historieta» ilustrada.

El guión para la historieta

Si es usted un buen aficionado al cine y tiene educada su retentiva visual, *puede* tener facultades para la realización de historietas... si además sabe dibujar, claro.

La cualidad básica del dibujante de historietas consiste en saber dar carácter, expresión y movimiento a las figuras.

Si además imagina el argumento, necesita saber que

Todo lo posible debe ser resuelto mediante el dibujo, una vez eliminado todo lo accesorio

Pero si ha de intervenir la palabra debe tener en cuenta esto:

El texto o diálogos de una historieta nunca deben explicar lo que el dibujo expresa por sí mismo

Ya lo sabe usted: Mucha expresión y movimiento califican el interés de una historieta. Unos textos simples refuerzan ese interés. Vea ahora qué hay que hacer... fórmese una idea que le ayude a realizar por sí mismo su primera historieta gráfica.

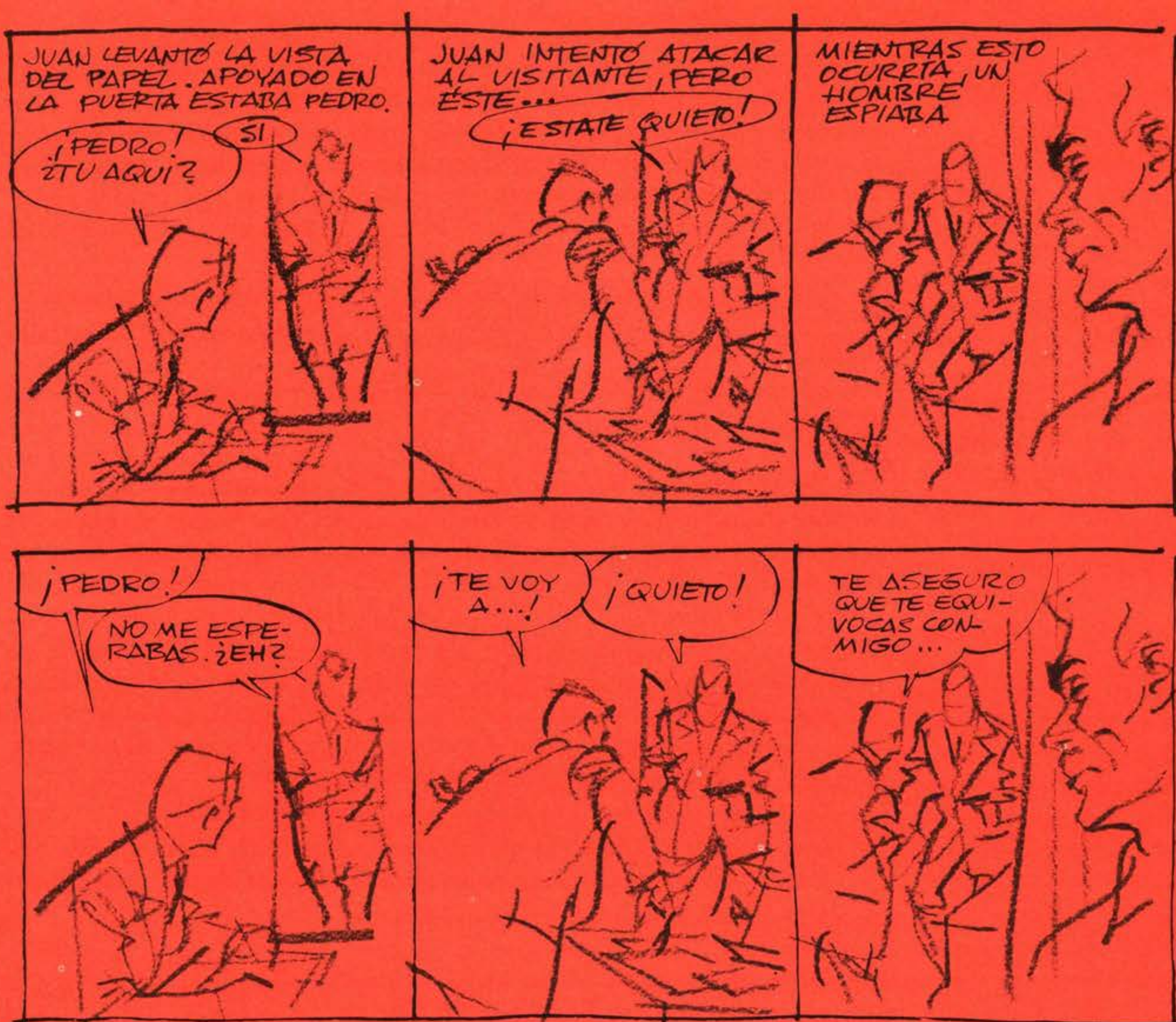
DESARROLLO N.º 1

PRIMERA FASE: Planteamiento de una situación argumental en dos "tiras' para historieta.

(Se trata de resolver dos «tiras» correspondientes a una historieta que continúa. Es decir, no empieza ni termina en el fragmento que voy a dibujar. De acuerdo con el argumento, este pasaje dice que «Alicia entra en una taberna del suburbio y es molestada por un matón del barrio, alentado por alguno de sus compinches. Pero uno de éstos cree que la broma ha ido demasiado lejos y quiere intervenir. El matón, ciego, la emprende a puñetazos con su amigo y lo derriba. Al grito de ¡la policía! la riña termina.»)

1. Lo primero que hace el dibujante es *distribuir* el espacio de que dispone para que quepa en él la parte del argumento que corresponda. Pero para realizar esa distribución ha de tener en cuenta algunos detalles. Una distribución fría consistiría en dividir las «tiras» en cuadros iguales: dos o tres por «tira»; pero el dibujante de historietas con un poco de inquietud profesional hace algo más que eso: procura dar un valor dramático a determinadas escenas y, por consiguiente, aumenta o reduce el tamaño de los cuadros. Esa ha sido mi intención al tratar de desglosar las acciones contenidas en el argumento:

a) Alicia *entra* en una taberna del suburbio...
b) ...*es molestada* por un matón del barrio...
c) ...*alentado* por alguno de sus compinches...
d) ...pero uno de éstos *cree que* la broma *ha ido demasiado lejos*...
e) ...y *quiere* intervenir...
f) ...el matón, ciego, *la emprende a puñetazos* con su amigo...
g) ...y *lo derriba*...
h) ...al *grito* de «¡la policía!»
i) ...la riña *termina*.



Nueve acciones. ¿Equivalen a *nueve* cuadros? ¡No! Podría decirle ahora que es muy importante realizar ese estudio; las acciones no se pueden interferir: un personaje no puede *hacer* dos cosas en un mismo cuadro; no puede realizar dos acciones distintas contradictorias. Puede concentrarse más de una acción en un cuadro, *pero hay que saber distinguir* lo que puede y no puede hacerse. Por ejemplo, usted *no puede* dibujar a una persona que... «Alicia entra y se sienta», pero sí puede dibujarla cuando «Alicia entra y saluda». ¿Comprende ahora qué quiero decirle? Es preciso, pues, *sintetizar*. He aquí cómo he procedido yo: los puntos a), b) y c) reflejan una *situación;* la acción puede concentrarse en un mismo cuadro. ¡Ah! Pero no es necesario que Alicia «entre»; las «entradas» y «salidas» suelen emplearse como relleno. Ya tenemos, pues, el cuadro 1: ambiente y situación. Lo haré grande precisamente para que se vea bien en qué clase de antro se ha metido mi Alicia. La *acción* se inicia con la intervención de uno de uno de los amigos del matón. Es decir, una nueva síntesis, ahora de los puntos d) y e) reunidos en el cuadro 2: el amigo interviene. A continuación el dibujante puede estirar más o menos la acción. Si se tratara de dibujar una historieta muy extensa, una pelea siempre es motivo de desarrollo anecdótico. Pero sólo dispongo de dos «tiras». Así, pues, destino dos cuadros a la pelea: uno,

el matón pega a su amigo; y dos, éste cae al suelo. ¡Síntesis máxima! Así se consigue a veces una más tensa acción dramática... Y como me parece que la he conseguido, algo así como una ocurrencia me hace tomar una decisión: suprimir en esa página toda referencia a que la pelea termina. Con un golpe de efecto que crea el *suspense:* un cuadro donde alguien grita «¡La policía!» (Y el lector se pregunta: «¿Qué sucederá ahora?»)

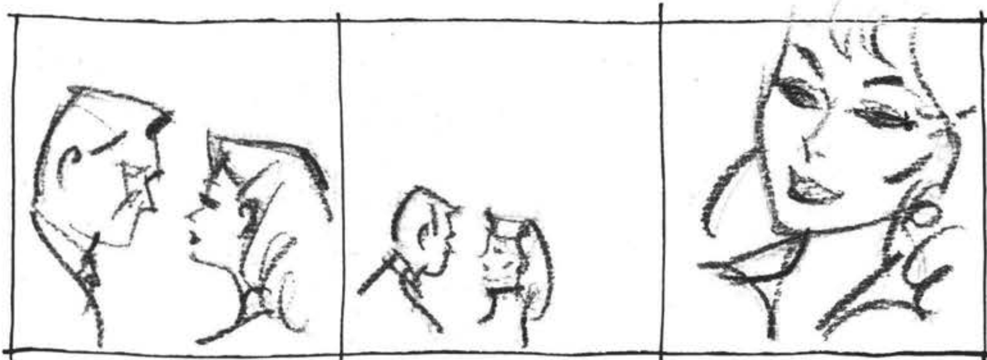
Bueno; resulta que he de desarrollar la cosa en cinco cuadros...

2. Una vez distribuido el espacio, hay que *encuadrar* el desarrollo gráfico del guión. Ahora ya sé qué ha de suceder en esos cinco cuadros. Por ejemplo, en el primer cuadro, el ambiente tabernario, tal como me lo imaginaba al empezar. Vale la pena crear ese ambiente, pues la protagonista «entra» en él por primera vez. Para la pelea, los cuadros pueden ser de parecido tamaño, ya que es una pelea «a dos» y *caben* perfectamente: el ambiente desaparece para dar lugar a que se vea a los personajes actuar, que es lo que importa. Ahora bien; el cuadro final me parece que resultará más dramático si lo resuelvo en poco espacio, de forma que el grito «¡La policía!» no tenga alrededor nada que le estorbe.

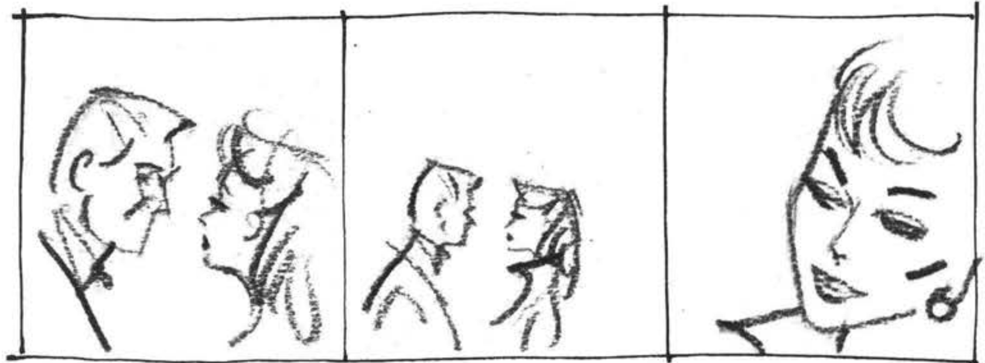
Pero el *encuadre* consiste en algo más que mostrar lo que se ve en cada cuadro. Las ilustraciones han de tener una continuidad y no resultar monótonas. Para conseguir esto es necesario contar con el *punto de vista,* el cual permite una movilidad en el encuadre muy conveniente. Hay que tomar buena nota de las siguientes normas:

La acción debe seguir siempre una misma dirección

Los encuadres deben ser variados (plano general; plano medio; primer plano; gran primer plano; plano visto de arriba; plano visto de abajo, etc.).



Aunque las figuras estén en distinto plano, el conjunto, cuando uno mira una «tira», no debe ofrecer esos altibajos en la disposición de las figuras que se aprecian en la muestra de la izquierda. Resulta de aspecto desagradable a la vista.



Sin embargo, una ordenación de las figuras vistas sobre un mismo horizonte y sólo variadas en cuanto al plano elegido para dibujarlas — sin que ello descarte encuadres originales y sorprendentes — produce una agradable sensación.

Lo más importante, pues, es la variedad en los encuadres que den movimiento a las ilustraciones. Alternar los cuadros de ambiente con aquellos en los que la figura predomine. Valorar las escenas de forma que el encuadre sea un factor más para conseguir efectismo... ¡Bueno! Esas reflexiones conducen finalmente a:

3. La *continuidad*. La monotonía resultante de «ver» las escenas desde un punto de vista único se rompe variando los encuadres y el enfoque de cada escena en particular. Cada cuadro puede ser una maravilla de composición; pero es necesaria la continuidad que una un cuadro con el que le precede y el que le sigue. Esa continuidad se consigue viendo las cosas en su conjunto, «tira por tira». Los dibujos de una misma «tira» han de conservar un mismo *nivel*... quiero decir que han de parecer vistos sobre un mismo horizonte. Y cuando no sea así, debe usted vigilar lo que yo llamo equilibrio de volúmenes, de forma que las figuras, incluso cuando el encuadre varía de un cuadro a otro, conserven una línea convencional: cabezas, por ejemplo, a una misma altura, etc. Eso, en cuanto a la apariencia de la continuidad. Por lo que respecta a la continuidad interior, debe usted vigilar de forma que sea siempre el sentido común: la imaginación del lector debe *seguir* las ilustraciones sin choques al margen de los que provoque el argumento; choques provocados por una deficiente continuidad.

4. Observe ahora, en la lámina, cómo he resuelto la distribución de los cuadros, el encuadre y la continuidad del argumento a dibujar. En el cuadro 1, el ambiente se nos muestra como convenía a nuestra intención: los protagonistas de la escena están en primer término y sus actitudes dicen lo que nos interesa. Al fondo se desarrolla una acción complementaria. (Me permito llamar su atención sobre eso: conviene, siempre que sea posible, completar el cuadro con una acción secundaria que ha de pasar a primer término más adelante. Ceñirse, en una historieta, a lo que hacen los protagonistas, olvidando lo que sucede en su torno, es demostrar la falta de recursos e imaginación del ilustrador.) En el cuadro 2, la acción se centra en otro personaje; precisamente he creído oportuno variar el encuadre para dramatizar más la situación. De haberla «visto» a partir de donde se halla el matón molestando a Alicia, la amenaza del amigo carecería del vigor que ahora me parece he conseguido. Ahora esa amenaza parece más ominosa... Pero en el cuadro 3 la réplica del matón invita a «ver» la escena en plano medio, que muestre a los principales actores en sus distintas actitudes. En cambio, el cuadro 4 ha de mostrar la derrota, la caída del amigo. ¿Qué mejor que profundizar la escena mediante un *picado*, un punto de vista alto? El primer término del brazo y el puño cerrado del matón da vigor al encuadre y mantiene la idea de que «no todo ha terminado ahí». Finalmente, el cuadro 5 me parece bien resuelto: el grito es lo que importa. Una cara aislada, cortada por un encuadre en el que se prescinde de todo lo accesorio, para que el grito, y sólo él, nos llame la atención y provoque el «suspense» sobre lo que sucederá... en la página siguiente.



Cuanto más sepa usted dibujar figura, mejor resolverá el problema de dar una apariencia y una personalidad a los tipos de sus historietas. Pero, al igual que los grandes ilustradores de «comics», también usted debe conocer algunos recursos que le permitirán resolver la papeleta.

Uno de estos recursos es aplicar, sobre una cabeza de tipo *standard*, con facciones regulares, diversas versiones del pelo y caracterizar el personaje a base de esas variaciones: cabello, cejas, bigote, barba que se prestan a muy distintos tratamientos... Bastará añadir un cuerpo vestido o no según convenga para que las figuras logradas de ese modo no se parezcan. Observe algunos ejemplos, por favor.



















...y tantas otras variaciones que pueden obtenerse, alternando incluso las ya conseguidas, o haciendo trabajar un poco más la imaginación... o el archivo de figura. Pero si además de eso usted se siente capaz de lograr variación en las facciones, muchísmo mejor, naturalmente.

Por lo que se refiere a los tipos femeninos para historieta, el problema no tiene tantas soluciones, ya que sólo es posible jugar con el peinado y el maquillaje del rostro — cejas, boca, dibujado de los ojos.







Pero lo que tiene una mayor importancia es dar a cada personaje importante de la historieta una característica propia que sirva al lector para identificarle fácilmente.

El dibujante consigue el parecido más pronto de lo que le parece. No es problema, créame, una vez se tiene por la mano la cuestión. Sólo cuesta empezar. Luego... el peligro para usted está en todo lo contrario: en que todas las caras que dibuje se parezcan. Habrá caído en el amaneramiento, el mayor riesgo que corre el dibujante de historietas. (Vea al pie, por ejemplo, un muestrario de «caras» dibujadas por Alex Raymond para su personaje «Rip Kirby».)

De ahí la importancia que tiene dibujar del natural, dominar el oficio y después ponerse al trabajo. O lo que es lo mismo: no se deje engañar por la aparente facilidad de un estilo.

El pasado a tinta de las historietas

Todo lo que le he explicado hasta aquí se resuelve a lápiz. Pero para su reproducción en los medios habituales de difusión pública, es necesario pasarlo a la pluma, más o menos valorado con negros o tonos intermedios obtenidos mediante tramados manuales o mecánicos.

Puede utilizarse indistintamente la pluma o el pincel. Cada dibujante se sirve de un medio u otro, según le dé. Unos dominan mejor la pluma, otros el pincel... es cuestión de sensibilidad.

Personalmente prefiero la pluma, a la que estoy más habituado. Sin embargo, debo advertir que para la realización de historietas es preferible utilizar el pincel, elemento de trabajo mucho más dúctil y rápido que la pluma. Ésta permite una síntesis más apurada de las luces y las sombras; uno, sin querer, elimina detalles en su afán de rapidez, a no ser que sea un dibujante detallista — que los hay también en esa especialidad. En cambio, el pincel permite matizar más y la valoración de los negros, gracias a la flexibilidad de la herramienta de trabajo, adquiere una cualidad impresionista muy agradable en ese tipo de dibujo.

A continuación voy a *pasar a tinta* la historieta que hemos estudiado juntos y resuelto a lápiz. A modo de ejemplo, la primera tira la resolveré a pluma, y a pincel la segunda. Tal vez usted no aprecie ahora las diferencias en el tratamiento según uno y otro medio... pero ese sentido de observación lo adquirirá con la práctica y el estudio. Un día no lejano podrá, a simple vista, distinguir uno y otro procedimiento profesional. Eso espero.

SEGUNDA FASE: Pasado a tinta de una historieta resuelta inicialmente a lápiz

Me parece que no hace falta insistir demasiado en la necesidad de que el pasado previo a lápiz sea completo, con la debida valoración. Es una costumbre ésta que no debe perder nunca: valorar a lápiz todo dibujo a pluma, para que ésta trabaje a continuación sin duda ni vacilaciones... ¿Hecho? Pues adelante. Observe que el estilo que empleó es el de los *dos gruesos* (recuerde la lección 3.ª de este tomo) en el trazo El tratamiento más apurado será, naturalmente, el de las dos figuras de primer término, cuya valoración a pluma está resuelta con los dos trazos y alguna que otra sombra. El dibujo de historieta no debe valorarse al pasarlo a tinta; ha de ser lineal... Pero *lineal* no está reñido con las masas y zonas negras: lo que se renuncia es a valorar las sombras. Alex Raymond, que puede ser considerado uno de los padres del dibujo de historietas, nos enseña que en el pasado a tinta hay que huir en lo posible de las sombras *blandas;* hay que ser, pues, vigorosos en los trazos si queremos dar modernidad a nuestro dibujo... y a la par no prescindir de los negros, que dan sabor a las ilustraciones. En mi historieta, por ejemplo, he matizado algo la botella de primer término, he hecho resaltar el mostrador mediante un negro absoluto y algunos detalles ambientales: el hombre que habla en segundo término, la estufa y finalmente



PASADO A PLUMA

unos trazos que valoren la silla, la mesa... Ninguno de esos negros se toca; son inconcretos, pero totalmente planos, sin volumen. De este modo trato de lograr una diversidad de planos entre el primer término y el fondo de la escena.

2. — Aquí, al pasar a primer término una masa negra — que por otra parte *personaliza* a uno de los protagonistas de la historieta —, exige en el resto del cuadro algo que compense... Un dibujo puramente lineal, sin valoración, provocaría un desequilibrio. ¿Solución? Tal vez un poco convencional, pero legítima: proporcionar una sombra, que lógicamente será muy violenta, a los personajes de segundo término, sombra que a la par que compensa las masas de la ilustración, ayuda a resaltar la escena. He dado unos toques a las botellas del fondo para dar cierto realismo, compensando así la dureza de la sombra proyectada sobre el mostrador. También he suavizado la dureza del primer término mediante unos trazos en la gorra del personaje y en el cuello de su jersey.



PASADO A PINCEL

3. — Ahora, el pasado a tinta lo hago a pincel. Es un procedimiento más realista; las arrugas toman sombras, como en la realidad, y los ne gros no suelen ser absolutos... Puede que, como le decía antes, usted no aprecie ahora la diferencia entre la pluma y el pincel. Pero compare la «tira» de abajo con la de arriba, resuelta a la pluma: las ilustraciones resueltas a pincel tienen una blandura en los trazos muy apreciable a simple vista. Observe las caras y muy especialmente el jersey del marino, la manga del que pega y la cabeza de la muchacha...

4. — ¿Se da usted cuenta, ahora, de la importancia que puede adquirir una determinada disposición de las masas negras? Sin ellas, un cuadro como este carecería de valoración psicológica — y perdone por el énfasis. Me explicaré: el primer término de la derecha resalta gracias a las pinceladas negras del margen; la mancha negra del hombre caído queda centrada delante de la mesa derribada y, finalmente, los toques del fondo, inconcretos, ayudan a centrar la atención sobre la figura.

5. — En el último cuadro se plantea un problema determinado: un primer término sobre un fondo totalmente vacio, ya que lo que se pretende es resaltar la figura, que no debe ser estorbada por nada. Y, sin embargo, hay que darle cierto énfasis, imposible de lograr con la línea solamente. ¿No tiene bastante? Hay que recurrir a uno de esos recursos de dibujante de historietas con cierta experiencia y el fondillo de los pantalones gastado después de tantas y tantas horas sentado en el taburete, frente a su mesa de dibujo. ¿La solución, pues? Hay que evitar la irrealidad de un fondo en blanco; a pesar de que la cara en primer término está mucho más tratada en cuanto a facciones, conviene *manchar* el fondo con unas pinceladas a modo de tramado convencional, que da negro a un espacio en blanco donde parecía no hacer falta. ¿Y no le parece que el cuadro gana con ese negro?

Vea en esta página unos muestras de dibujo de historieta resuelto a pincel y a pluma. ¿Sabría distinguir usted uno de otro tratamiento? Si ha practicado ambas técnicas puede ahora hacer esa distinción; pero para no intrigarle demasiado, observe: las ilustraciones de arriba fueron realizadas a pincel por Blasco, uno de los mejores dibujantes de historietas de España; en cuanto a las de abajo, son ilustraciones a pluma de Hogarth, dibujante norteamericano creador de la figura de «Tarzán» en historietas, quien hacía de cada cuadro una verdadera ilustración con valor propio... a veces demasiado buenas para ser gustadas por cierto público.













ROTULACIÓN DE HISTORIETAS



La rotulación para historietas

Una buena rotulación es un complemento indispensable en una historieta que se precie, realizada a conciencia. Es como la carta de presentación. Ya puede ser interesante el argumento y bien resueltas las ilustraciones: si la rotulación es deficiente, usted no conseguirá más que un efecto desagradable, lastimoso, que hará perder a su historieta su aspecto de cosa bien hecha. En la mayor parte de los casos, el dibujante no rotula, sino que da a rotular sus historietas a un dibujante especializado. Pero en sus comienzos, el principiante ha de rotular sus trabajos... por eso es necesario tener los adecuados conocimientos en esa materia.

La letra que se considera mejor resuelta para la rotulación de historietas es la que, realizada a mano, deriva de un tipo de letra de imprenta llamado «futura redonda»; una letra a base de palo seco, sin otra línea que el dibujo puro y simple del signo en un grueso uniforme. Y se dibuja precisamente a mano para quitarle la frialdad de la letra de imprenta; una letra dibujada a mano forma parte del dibujo, nunca es un añadido... aunque nosotros los profesionales sepamos que a veces sí lo es.

Es preferible, al dibujar a lápiz las escenas que han de dar forma a la historieta, pensar al propio tiempo que ha de ir necesariamente rotulada. Así, en el momento de redactar el guión que ha de servirnos de pauta, hay que especificar los diálogos y cualquier otro texto, a fin de combinar la disposición y encuadre de las escenas de forma que luego el rotulador pueda trabajar con toda la comodidad posible. (Esto tal vez se contradiga con algunos ejemplos prácticos que usted ya conozca. Sin embargo, piense una cosa: las historietas vistas por usted son de origen probablemente americano; el idioma inglés es mucho más sintético, escueto, que el castellano; luego, al traducir, los textos de los diálogos resultan bastante más largos que en el original y, por consiguiente, el rotulador necesita mucho mayor espacio, en perjuicio muchas veces del mismo dibujo. ¿Ha podido usted comprobarlo?)

Voy, pues, a darle algunos consejos prácticos, a fin de que usted tenga un punto de partida por lo que a rotulación de historietas se refiere.

TERCERA FASE: la rotulación de las historietas

(Para el estudio de este procedimiento necesita tener usted delante las láminas correspondientes al «Desarrollo» número 1, primera y segunda fase, donde aparece la rotulación en sus diversas fases: a lápiz y a pluma. Para pasar a tinta la rotulación es aconsejable una plumilla de punta redonda, cuyo trazo uniforme le evitará los trazos gruesos o delgados al realizar determinadas líneas.)

La fase de preparación consiste en distribuir en cada cuadro los espacios que ha de ocupar la rotulación correspondiente. Ésta puede consistir en «diálogo» o en «texto narrativo»; como ya conocemos el guión, sabemos la extensión que ha de tener cada parte del texto hablado o del explicativo. Es conveniente, pues, dibujar a lápiz lo que en la jerga del oficio se llaman «bocadillos», *en primer lugar*.

Resulta conveniente disponer los bocadillos, siempre que ello sea posible — éste es uno de los motivos que aconsejan conocer a fondo el

texto y los diálogos de antemano —, en la parte superior de cada cuadro.

Es muy importante tener en cuenta, al dibujar los «bocadillos», el orden en que los personajes hablan. Me explicaré: estamos acostumbrados a leer de izquierda a derecha, ¿no? El sentido natural de la lectura nos obliga, pues, a disponer los diversos diálogos, cuando en un mismo cuadro hablen varios personajes, de manera que el sentido lógico de lo que se hable siga esa dirección izquierda-derecha. Hay que esforzarse en ese sentido: el aspecto agradable y claro de la historieta ganará muchos puntos.

Los bocadillos han de *señalar* siempre al personaje que habla en cada caso. Pero no es necesario que *la punta* se dirija a la boca del mismo, sino a su figura. Claro está que esto depende del dibujo y de la colocación del «bocadillo» en relación a la misma.

Una vez distribuidos los «bocadillos», se procede a trazar unas líneas paralelas, a lápiz, para dibujar sobre ellas la correspondiente rotulación. Cuando en un mismo «bocadillo» el texto precise de dos o más líneas, hay que tener en cuenta no dibujarlas demasiado separadas entre sí. Por la índole de la letra a dibujar, un exceso de separación afearía el conjunto. Vea en las hostorietas dibujadas la relación entre la altura de la letra rotulada y la separación dejada entre línea y línea.

Ya está todo a punto. Hay que rotular, primero a lápiz, claro, dibujando cuidadosamente letra por letra. Es ésta una tarea que al principio lleva su trabajo; pero una vez adquirido el hábito y la seguridad en el trazo, la cosa resulta bastante fácil.

La distribución de la letra ha de ser uniforme, procurando en todo momento conservar esa apariencia de achatada que tiene ese tipo. En el caso de un «bocadillo» muy extenso, es preferible reducir el tamaño de la letra en sí antes que estrecharla. Una letra rotulada estrecha no resulta elegante. Cuando el texto no es muy extenso, pero tampoco desahogado, el rotulador tiene otros recursos: unir los signos un poco más, incluso estrechando aquellas letras que lo permiten sin perjudicar el efecto de conjunto: *eles, emes, enes...*

La rotulación debe realizarse utilizando siempre letras mayúsculas, así: MAYÚSCULAS, pero, a pesar de ello, no *deben olvidarse los acentos.*

A veces, para distinguir los textos narrativos de los diálogos, se suele dibujar las explicaciones con letra del mismo tipo, pero inclinada, lo que profesionalmente se llama *cursiva.*

Al dibujar la letra hay que redondear muy bien las letras en las que figuren líneas curvas; dar un toque personal a las *eses,* de manera que no se observen vacilaciones en su trazado; dar movilidad a las *oes,* inclinándolas algo a fin de que no resulten frías y monótonas; tener presente que los signos de admiración (¡ !) han de dibujarse también inclinados, a fin de que no se confundan con las *íes...*

Una constante observación de los detalles le ayudará a conseguir una buena rotulación. Y una constante práctica perfeccionará sus pinitos iniciales.

Y, finalmente, unas muestras de historieta

Suele decirse que una imagen vale más que mil palabras. Nada mejor, en esta ocasión, que *ver* historietas para *comprender;* ver cómo lo hacen algunos especialistas para aprender de ellos y esforzarse en emular su labor... En la selección objeto de estudio en la lámina corres-

pondiente he procurado agrupar distintos estilos y formas de resolver una historieta. En modo alguno pretendo decir que los elegidos sean los mejores, porque ni están todos los que *son*, ni *son* todos los que están, ¿usted me entiende?

Ahora bien; yo le recomiendo que, si pretende dedicarse a esa especialidad, se documente mucho: vea qué hacen los demás, eduque su propio gusto y *esté al día*... Y ahora, al grano. Vea qué hacen los que ya están en el candelero.



DESARROLLO N.º 2

Análisis de diversos estilos de historietas

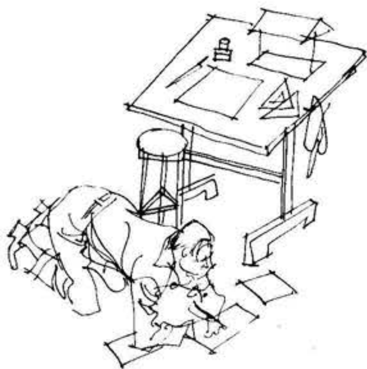
1. — Hal B. Foster. Este dibujante se aparta bastante del concepto-tipo de lo que es una historieta. La acción por la acción cede el paso a un punto de vista narrativo, como de cuento ilustrado en imágenes. Los dibujos están realizados a pluma, con un estilo tradicional, casi fotográfico. El dibujar el texto narrativo al pie de la ilustración ayuda todavía más a crear la ilusión de cuento profusamente ilustrado.

2. — Milton Caniff. El dibujante de historietas «típicamente americano». Con un concepto *standard* de las figuras, convencionales, vigorosas siempre; capaz de ambientar a grandes brochazos... Caniff no vacila nunca en «llenar» un cuadro con masas negras que siempre dicen algo; emplea el pincel muy libremente y gusta del predominio del negro en sus ilustraciones.



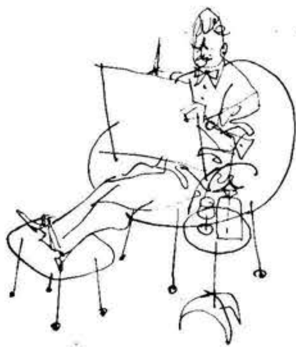
3. — Wilson McCoy. La máxima simplicidad en la realización de sus dibujos le convierten en el autor de historietas ideal para niños. No hay nada condensado en sus «tiras»; a veces incluso se repite... Pero uno *ve* cada una de las acciones que quiere representar, siente interés y vive las incidencias, sencillas pero atrayentes de su popular «Fantomas», llamado en España «Hombre Enmascarado».

4. — Alex Raymond. El maestro de maestros. Un estilo depurado, al servicio de historietas para adolescentes, pero muchas veces para personas ya formadas. Líneas depuradas, encuadres estudiados, guiones muy pensados... La acción pura deja el paso a la acción cerebral. Sus dibujos, casi fotográficos — se dice que empleaba modelos y que fotografiaba las escenas de lo que serían después sus «cuadros» de historieta —, se distinguen por el cuidado de la línea, la limpieza del trazo y la escasa valoración. Sus originales eran a gran tamaño, realizados a pincel.



5. — Dan Barry. Continuador, en la actualidad, de las historietas de «Flash Gordon», uno de los personajes creados en 1935 por Alex Raymond. Dibuja a la pluma. Es uno más entre las decenas de dibujantes de historietas norteamericanos. Su estilo es una muestra del término medio de la producción *standard* necesaria para complacer la enorme demanda actual de publicaciones de este tipo.

6. — Jesús Blasco. El asesor de AFHA en esta especialidad de las historietas es el único representante español en este muestrario de estilos. Blasco dibuja a pincel con gran facilidad. Su modo de hacer reúne diversas cualidades, entre las que destaca un justo equilibrio entre la línea simple y la mancha negra que compensa. Acostumbra ambientar bastante sus ilustraciones y es hombre al que le gusta estar bien documentado. Como muestra de su estilo vea un episodio de una historieta, especialmente realizada para AFHA, en la que usted puede observar muchas de las enseñanzas — incluída la rotulación — que sirven de base a esta parte de la lección.



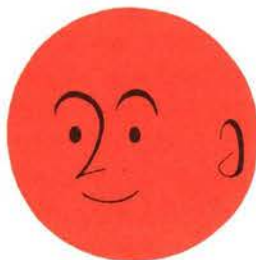
EL DIBUJO CÓMICO

¿Se ha fijado usted en la preponderancia que el dibujo de tipo humorístico tiene en la publicidad actual? ¿Ha observado que, salvo en medios de expresión excesivamente formales, el dibujo cómico tiene un lugar bien definido?

Sin duda, ¿no es cierto? Yo me atrevo a afirmar que ello se debe a que en nuestra época las cosas se ven desde un punto de vista más desenfadado que en otros tiempos. Los países anglosajones tienen una expresión para eso... *a informal guy, a informal party,* por ejemplo. En castellano, «informal» nos da idea de algo reprobable, que no cumple las normas; para los anglosajones, sólo quiere decir que no para mientes en la etiqueta severa, que se conduce con franqueza familiar. Ese matiz en la interpretación explica que el dibujo cómico se haya desarrollado extraordinariamente en países donde se rinde culto a la sencillez y al sentido del humor, incluso en la forma de enfocar los temas más serios. Y, poco a poco, esa *forma de ver* se está introducendo entre nosotros, dejando fuera de la circulación ese *sentido del ridículo* que tanto nos perjudica a veces.

La difusión de las historietas cómicas, las películas de dibujos, los chistes ilustrados y la publicidad ha ayudado a que los dibujantes de monigotes se especialicen y busquen un estilo propio. Naturalmente, como en todos los órdenes de la vida, los hay buenos, medianos y malos. Si usted no ha sentido curiosidad por ese aspecto del dibujo quizá tenga algún prejuicio y considere que «eso» es un arte menor. Sí, lo es, pero también hay artistas que lo cultivan con acierto.

Puede decirse que el dibujo cómico de figura se inspira en unos fundamentos, sobre los que voy a hablarle. En la actualidad, tres formas predominan y sirven de guía para las demás, menos importantes. Fíjese:



ESTILO ESFÉRICO

Se caracteriza por su redondez, pero lo más importante es que las facciones se dibujen de forma que no resulten grandes, sino más bien pequeñas, muy al interior de lo que debe ser la cara.



ESTILO OVALADO

Es el que sirve de pauta para muchísimos dibujantes cómicos; el tipo más humanizado y utilizado. Es el más simple. La nariz suele ser larga y por lo general los ojos se dibujan dentro de un círculo.



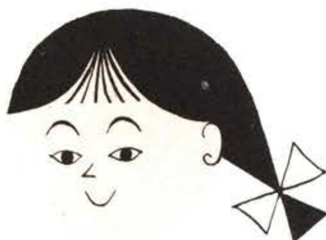
ESTILO MIXTO

Es el más empleado actualmente, a partir de múltiples variantes. La frente y la nariz son una sola cosa; la mandíbula es grande y saliente; las orejas, muy bajas... Observe la forma de la cabeza.

Esto, por lo que se refiere al monigote masculino, al que una narizota más o menos grande le sienta muy bien y es un elemento de comicidad; pero a pesar de ser una ridiculización de la realidad, el dibujante necesita dotar de sensibilidad a ese mismo monigote cuando ha de dibujar una figura infantil o femenina — esta última por lo que se refiere a las jovencitas y a las *guapas*. Concretamente: no podemos prescindir del pelo, tanto en los niños como en las guapas. Hemos de renunciar a las narizotas. En resumen: apenas puede haber variedad de estilos.... por lo que la imaginación no puede desbocarse. Observe, por favor:



La cabeza para niño ha de ser redonda, de facciones exageradamente pequeñas situadas en su parte inferior. Para los ojos bastan unos puntos. La boca curvada hacia arriba ayuda a formar la idea de morrito, tan infantil. El pelo ayuda a dar ingenuidad...



La cabeza de las niñas es similar a la anterior, salvo en el pelo, que deberá ajustarse a características propias. Los ojos de una niña también varían: los puntos han de estar rodeados por las correspondientes órbitas. Así parecen mayores y más femeninos.



En cuanto a la guapa, *pues... Se trata de idealizar la figura real, exagerando sus principales detalles característicos: la melena, unos ojos enormes — que a veces tocan o sobresalen del contorno — y una boca grande y bien dibujada. ¡Y las cejas!*



El perfil de la cara infantil, dentro de la cabeza esférica, se resuelve haciendo «salir» la naricita. La boca es, como antes, un arco hacia arriba...



La guapa *tiene el mismo perfil, pero con variaciones: el ojo enorme, la melena y, especialmente, la boca, que ha de dibujarse superpuesta al perfil...*



Pero si quiere dibujar a la mujer casada — en plan cómico, siempre es gorda — utilice el estilo esférico masculino, suavizado con detalles adecuados.



He aquí una muestra de un estilo ya caducado. En la actualidad, ese tipo de dibujo cómico resulta infantil, y no debe usted confundir: lo cómico no significa necesariamente infantil.



En cambio, el dibujo cómico actual suele ser exagerado y absurdo en su apariencia. Es una comicidad adulta, muy propia de una época como la nuestra, en la que todas las audacias suelen ser aceptadas... aunque a veces cueste.

La expresión en la figura cómica

Ya tiene usted una pauta de cómo dibujar cabezas cómicas. Pero esas cabezas han de expresar sentimientos y emociones... lo que exige buenas dotes de observación y mucha habilidad para saber ridiculizarlas. Cuando usted dibuja inspirándose en la realidad procura ser fiel a la misma; pero al dibujar en sentido cómico la realidad no le sirve: ha de extraer de ella su lado feo, por decirlo así.

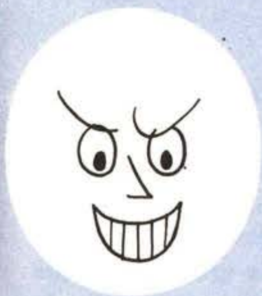
El lado feo de la realidad, su ridiculización y las dotes de observación de cientos de dibujantes han llegado a poder sintetizar unas expresiones-tipo que reflejan los sentimientos y las emociones humanas. Conseguir eso es el paso más importante que ha de dar el dibujante de figura cómica. Una vez dominados esos recursos no hay que dormirse, amigo: hay que seguir observando y aplicando esas observaciones al dibujo. Uno ha de sentirse crítico de cuanto le rodea y ha de saber ridiculizarlo con humor y sana intención. Empiece, pues, observando el conjunto de expresiones-tipo de la página siguiente y trate de verlas en personas de carne y hueso. Es un buen ejercicio...


Sonrisa


Risa


Ideas agradables


Mala intención (a su favor)


Sonrisa forzada


Sospecha

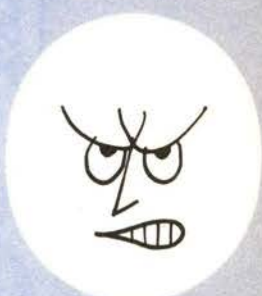

Desconcierto


Llanto


Enfado


Ira


Miedo


Mala intención (hacia otro)


Tristeza


Dolor


Desdén

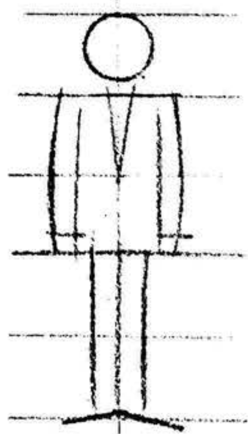

Fastidio

Una vez conocidas las expresiones y aplicadas a la cara cómica, es necesario ocuparse de la figura propiamente dicha, ya que es ésta la que hemos de utilizar para los chistes, historietas y otros medios gráficos — incluídas las películas y *filmlets*.

Para empezar trabajaremos sobre un tipo neutro, del que ha de partir el estilo propio de cada uno, más o menos exagerado. En este caso, la figura tiene una altura de cinco cabezas. El bajo de la chaqueta divide su cuerpo en dos partes iguales: tórax y piernas. Tendrá piernas largas, que se unirán al cuerpo más arriba que en la realidad. Vamos a estudiar ahora cómo lograr el movimiento y conseguir que éste tenga gracia...

DESARROLLO N.º 3

Estudio de la figura cómica en movimiento



El movimiento y las actitudes de la figura cómica no son más que una exageración y ridiculización de lo que realiza normalmente la figura humana real. Sólo la observación permite captar esos gestos y sólo el espíritu burlón del dibujante puede obtener una síntesis graciosa. Desde el punto de vista técnico, es posible obtener espontáneamente esa gracia si se juega con habilidad mediante las líneas rectas y curvas. Así, por ejemplo, un ángulo es compensado con una suave curva que disimula la dureza de las rectas...

1. — Al dibujar a ese andarín lo que me interesaba más era destacar su marcha decidida. Ante todo, movimiento: uno mueve los brazos al andar, ¿no? Si uno lo hace violentamente, uno de los brazos se dobla sobre el pecho en tanto el otro se lanza hacia atrás. Las piernas, al andar, casi se doblan hacia adelante y parece como si sólo apoyáramos el tacón sobre el suelo. Tras, tras, tras... ¿por qué no exagerar esos movimientos *así...*?

2. — Un salto de alegría. La rotundidad de unos ángulos — en las piernas — queda suavizada por la curva de las rodillas. El conjunto de rectas y curvas expresa movimiento.

3. — El hombre pusilánime es el perfecto personaje cómico. Hay que exagerar la línea de sus hombros caídos, de su cuerpo derrengado hacia adelante... Fíjese en que, por regla general, el tipo cómico reúne esas características. He acusado la apariencia de derrota forzando la figura de manera que presente como una suave forma combada hacia adelante.

4. — El tipo del ricachón gordo, o del hombre gordo, se distingue por una característica concreta: su opulencia física no debe ser tan redonda como para que enlace con las piernas. No sé si me explico; antiguamente se dibujaba la «barriga» — por decirlo así, vulgarmente — sin interrumpirla, uniéndola con la línea de las piernas. En la actualidad se prefiere cortar esa unión, de manera que las piernas «salgan» de un cuerpo orondo, sí, pero limitado por una línea recta que separa cuerpo y piernas.

5. — Vea ahora un caso opuesto al señalado con el número 3. Me refiero a la línea de las piernas. Ahora resultan convexas hacia adelante, con la intención de acusar aún más el hecho de que el tipo está detenido, pasmado, contemplando algo. Es decir, como aquel que se balancea suavemente y se apoya en los talones. El detalle de unas arrugas... y el de compensar siempre que ello sea posible, las curvas con las rectas. ¿Visto?

6. — El hombre sorprendido o asustado por algo que ve. Si usted observa los gestos instintivos, no se sorprenderá ahora al ver esa figura con las piernas dobladas hacia adelante, y los brazos subidos hacia la cara, como si fuera a morderse las uñas, tanto es el interés y la atención que presta a una supuesta escena.

7. — Cuando el hombre corre... También ahora los movimientos han de ser exagerados, casi hasta el límite posible. El ángulo muy abierto de las piernas, los brazos hacia atrás... Usted me entiende, ¿verdad?

8. — Y finalmente, un caso especial, que se aparta de las líneas aconsejadas. Ese tipo no resulta pusilánime, sino todo lo contrario. Hay que mostrar ese aire triunfador... Por eso, los hombros caídos se cambian por los rectos; el pecho estrecho con tendencia a caer hacia abajo deja paso a un tórax ancho y firme... Ahí tiene usted. Y esto sólo es el principio. La obvervación y la práctica — la experiencia propia — han de hacer el resto. ¿De acuerdo?

La figura femenina



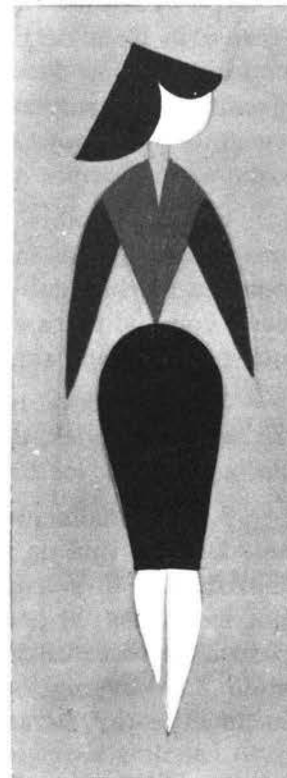


Cuando se trata de dibujar una figura femenina desde el punto de vista cómico, es necesario hacer una distinción: ¿se trata de una mujer fea o bonita? Una mujer fea ha de dibujarla siguiendo las normas dadas para la figura masculina. Pero si ha de dibujar a una *guapa*, la cosa cambia: hay que ser galante con la belleza femenina... y el dibujante de historietas cómicas, como el de figuras humorísticas, crea una nueva figura: *la chica bonita.*

Es preciso estudiar sus características físicas y estilizarlas en cierto modo, a la vez que exagerándolas... ¿Cómo? Observando a las mujeres y *sabiendo* captar su aspecto. Ya sabe *ver* su rostro, ¿no? En cuanto al cuerpo, a la figura propiamente dicha, abra los ojos y mire... sin mala intención: el pecho, las caderas, las piernas, líneas bien definidas y propias de la mujer. ¡Inconfundibles! Una elegante y un tanto pícara intención le ayudará a dibujar las curvas y rectas más adecuadas.

Pero cuidado con los detalles, amigo. Conviene dibujar la cabeza de forma que la coronilla aparezca en alto, como si la cabeza estuviera siempre inclinada hacia abajo. Los hombros han de parecer muy caídos; el pecho, ancho arriba, estrechándose hacia la cintura, que será siempre verdaderamente «de avispa». En realidad, al dibujar la figura de frente, el pecho ha de formar casi un triángulo cuya base fueran los senos y el vértice la cintura. Las caderas tendrán forma de ánfora hasta la altura de las rodillas y la prolongarán en forma de husos hacia los tobillos, terminados en punta.

Si estudia la figura vista de perfil observará que el cuerpo femenino puede dibujarse sobre una línea vertical. La parte superior del cuerpo aparece a un lado y la inferior al otro de esa línea. Así se exageran las curvas del pecho y de las nalgas... detalles que denotan femineidad precisamente.





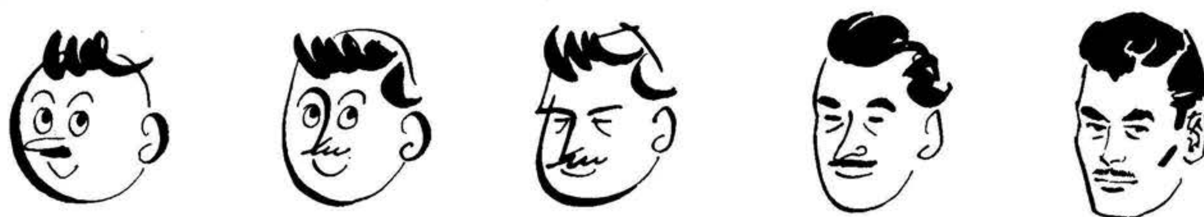


El juego de rectas y curvas consigue una línea de equilibrio gracioso al inclinar el cuerpo hacia adelante y las piernas arqueadas tal como puede ver en la ilustración.

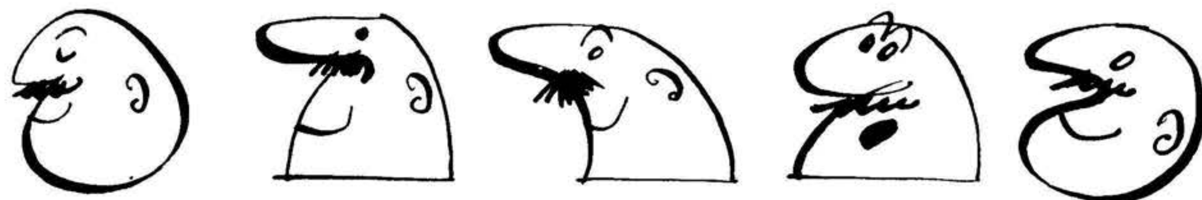
Observe ahora, en los dibujos de la izquierda, unos ejemplos en los que he procurado mostrarle cómo han de utilizarse las rectas para dar un equilibrio justo a las curvas predominantes en la figura femenina. Fíjese, especialmente, en el detalle de que la mujer inclina el cuerpo hacia adelante, sea cual sea su postura... y fíjese también en que la recta de la espalda tiene una ligera forma combada para enlazar con más ritmo con la rotunda curva que sigue. Usted me entiende, ¿no? Pues ahí, en ese juego de líneas, está el secreto que le permitirá conseguir buenas figuras femeninas cómicas sin dejar de ser bonitas.

De lo cómico a lo grotesco

El proceso de *degeneración* deliberada que el dibujante cómico realiza sobre la figura humana puede interrumpirse en una cualquiera de sus fases intermedias y dar lugar a un nuevo tipo de dibujo estilizado. Esa *degeneración*, a pesar de ser una cosa puramente mental, es real. Usted puede, cuando quiere, exagerar más o menos la ridiculización de unos rasgos, a partir de una estilización convencional. Observe a continuación un ejemplo bien claro...



A la derecha, una cara dibujada a la pluma, va sufriendo esa degeneración *gradual que nos llevará a una figura cómica. Para ciertas ilustraciones, usted puede utilizar la primera estilización, casi con las proporciones reales; pero puede ir exagerando la nota — en determinado tipo de chistes, por ejemplo — hasta llegar al dibujo cómico puro.*

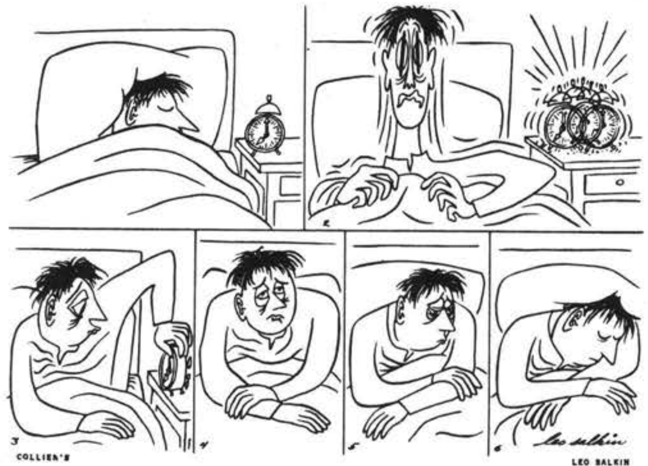


Pero si parte usted de un dibujo cómico grotesco, la cosa cambia. No hay degeneración, *ya que hemos llegado al absurdo puro. Lo que sí conseguirá es llevar el absurdo más lejos todavía... De ahí se parte para obtener las mil variantes del dibujo cómico actual, que se desenvuelve dentro de lo grotesco. Pensando así, vea las «muestras» que se me han ocurrido...*

Como ya vió al iniciar el estudio de la cabeza desde el punto de vista cómico, lo formal nos conduce a un estilo de dibujo rutinario, en el que no caben demasiadas variaciones personales. Esa clase de dibujo se desenvuelve casi en un círculo vicioso... Usted no tiene más que observar cuanto le digo viendo las publicaciones que se dedican a ese tipo de dibujo.

Sin embargo, si el dibujante sabe desprenderse a tiempo del formalismo y se lanza audaz hacia lo grotesco, puede llegar a conseguir una personalidad, una *forma* nueva... Ahora bien; una advertencia: no todo lo audaz gusta, y es muy difícill conseguir que las audacias propias sean admitidas, reconocidas y *admiradas* por los demás. Es un esfuerzo en el que la personalidad de uno es puesta a prueba. La lucha suele ser dura; pero usted sabe muy bien que quien *llega* puede estar orgulloso de haberse impuesto sobre la mediocridad de los demás. ¡Y es tan halagador para un artista conseguir eso!

Vea ahora unas muestras de distintos estilos, por diferentes dibujantes. Pero no se conforme usted con esto. Si sus inclinaciones artísticas le inclinan hacia este campo del dibujo cómico, no considere nunca tirar el dinero el destinar alguno a procurarse documentación. Publicaciones, revistas, periódicos, recortes de cualquier clase..., todo es bueno para «estar enterado» de lo que priva. Y si a través de ese examen consigue usted un buen espíritu crítico que le ayude a seleccionar lo bueno de lo regular y de lo malo, puede que ese espíritu le ayude a encontrar su propio camino, inclinándole hacia uno u otro estilo... ¡o hallando uno original!

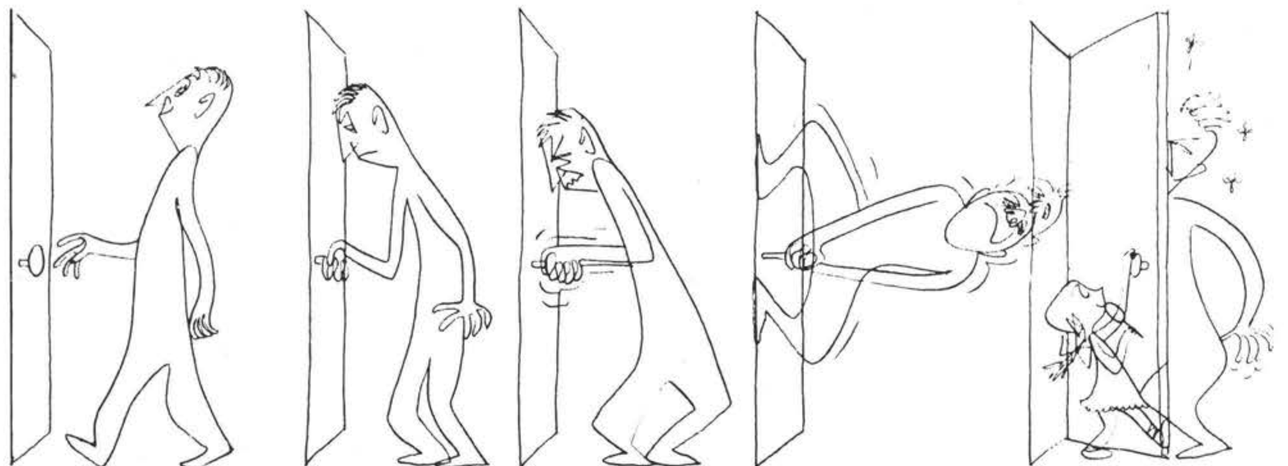












LA CARICATURA

Antes de meternos en la psicología de esa especialdad artística, que tantas dotes de observación exige del dibujante dedicado a la caricatura, debe conocer usted una serie de generalidades. Para empezar, convendría diera un buen repaso a todo cuanto le decía sobre *el retrato* en la pasada lección número dos. Sí, no se sorprenda; recuerde aquel complejo estudio necesario para lograr el parecido a partir de un modelo sin que nuestra tendencia natural a la idealización nos jugara una mala pasada...

Ahora, al hablarle de cómo realizar una buena caricatura, necesito que usted se sitúe en una parecida posición mental frente a su modelo.

Si pretende ser un buen caricaturista necesita, en primer lugar, ser muy buen fisonomista y percibir de inmediato las características más acusadas de las facciones de su modelo. Es decir: el descarte — por decirlo así — de los detalles digamos normales ha de ser instantáneo, de forma que las características propias del individuo a caricaturizar salten a su primer plano visual con la misma rapidez que un reflejo instintivo de su cuerpo.

Voy a suponer que usted no tiene práctica de ninguna clase en ese campo de la caricatura. Partiré, pues, de cero. Veamos... El *cero* es el rostro de su modelo, cuyas facciones ha de contrastar con las del modelo ideal. Bien; pueden suceder dos cosas:

a) Que las facciones sean algo mayores.

b) Que las facciones sean algo menores.

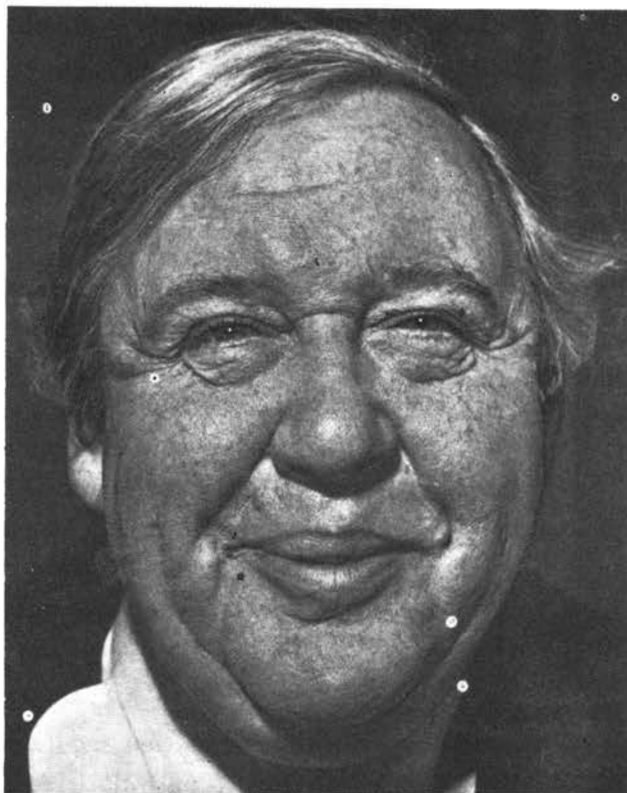
La caricatura tiende a exagerar aquellos detalles de las facciones o de la cabeza del modelo; pero la exageración ha de realizarse siguiendo esta pauta:

Si las facciones sòn grandes, hay que exagerarlas aumentándolas.

Si las facciones son pequeñas, hay que exagerarlas disminuyéndolas.

Se entiende que cuando me refiero a «facciones» hablo de cualquier detalle del rostro y de la cabeza que se preste a la caricatura, a la deformación artística. La deformación en más o menos de una nariz, de unas orejas, de unos ojos, de la forma característica de una cabeza, etcétera, permite conservar dentro de la exageración natural en la caricatura la personalidad definida del modelo. Ahí está el detalle: el dibujante ha de saber hacerlo de tal modo que quien contemple la caricatura realizada identifique sin dificultad al personaje, de forma tal que incluso se sonría al verlo ridiculizado.

Y ya que hablo de ridiculizar, cuidado, amigo. La caricatura no siempre quiere decir ridiculizar; a veces se limita a humanizar, a hacernos asequible a un personaje que por lo general nos parece demasiado encumbrado y solemne. La caricatura le despoja de su solemnidad, nos lo acerca en las páginas del periódico, lo convierte en *uno de los nuestros*, vemos sus defectos... y le comprendemos y apreciamos su capacidad de reírse de sí mismo. Sólo los grandes hombres no le tienen miedo a la caricatura. Por eso, la salud política de un país se



mide — entre otras muchas cosas — por su capacidad de admitir la caricatura de sus hombres públicos.

Vea ahora, en la práctica, cuál es el proceso a seguir para la realización de una caricatura... El famoso artista británico Charles Laughton nos servirá de modelo para el estudio de su caricatura. Es preciso fijarse en la forma de su cabeza — un óvalo irregular, mofletudo y sotabarbado —, en su expresión de sibarita, con esos ojos tan expresivos y esa boca sensual... Observar también el cabello sobre las orejas y la frente y una nariz ancha y corta. Detalles, sí; los detalles hacen la caricatura.

DESARROLLO N.º 4

Proceso a seguir para la realización de una caricatura

1. — Una vez estudiado el personaje, hay que dar forma a su cabeza como punto de partida. Ese óvalo irregular y fofo irá bien para encajar las facciones del gran actor. Tras, tras... Unos débiles trazos indicarán la línea de los ojos y la posición aproximada de la nariz. Luego, como quien no hace la cosa, hay que dar forma al cabello, sin miedo de volver sobre ese punto más adelante.

2. — Segundo paso: los ojos. He aquí un detalle de gran importancia. Los ojos — espejo del alma, dicen — son un reflejo de la personalidad del individuo. Por un lado, la cara grande del modelo es preciso exagerarla... ¿Manera? *Concentrando* en el interior las facciones. Los párpados, las bolsas bajo los ojos, el conjunto característico semicerrado, con esa impresión de carne fofa acostumbrada en las personas gordas ya más que maduras. Naturalmente, conviene exagerar la nota: los ojillos más cerrados todavía y en los ojos, una mirada un tanto traviesa hacia un lado para dar viveza y expresión a la misma.

3. — Ahora, la nariz. Pero en este momento es necesario empezar a tener ya una visión de conjunto. A primera vista, Laughton tiene toda la pinta de un tratante de ganado... pero es hombre inteligente, eso lo sabemos. De manera que hay que captar esa inteligencia en la caricatura. Al dar viveza a la mirada hemos evitado una expresión insípida. Sin embargo, ahora hemos de ridiculizar su nariz, corta y un poco chata. Fíjese en ella: hay que acortarla todavía más, exagerar el puente acusado y la punta, redondearla como la nariz de un payaso. Por lo que se refiere a las orejas, apenas cuentan, casi ocultas por el cabello colgante. Los mofletes, muy marcados, ayudarán a *decir* que nuestro personaje es gordo, de carne fofa y...

4. — ...en seguida, la parte baja del rostro: esa boca carnosa y sensual, la barbilla irregular y la sotabarba abundante, que definen al hom-

bre tal como hoy le conocemos. Esa sonrisa torcida en ese rostro irregular, feo... ¿Se ha fijado en Laughton? Su rostro móvil e irregular, con sus abultadas facciones, esa papada característica. ¡Son detalles que nos ayudarán a que el dibujo sea *él* y no otro!

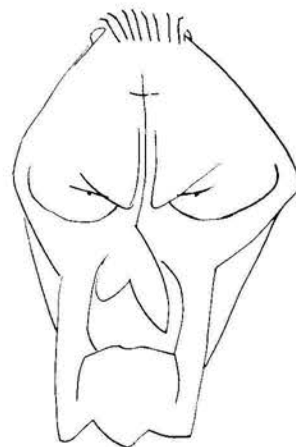


Cuando uno realiza la caricatura a pequeño tamaño emplea por lo general la plumilla. Pero si el dibujo ha de ser grande, lo mejor es utilizar la caña o el pincel. Piense que en plan de realizar una caricatura, el trazo ha de revelar una seguridad absoluta dentro de la natural y nerviosa rapidez con que debe ser realizado el dibujo. Claro que esta seguridad y rapidez no se logran a la primera. ¡Se necesita mucha práctica, amigo! Práctica y mucho papel emborronado en la cesta de los papeles. ¿Me comprende?

Konrad Adenauer



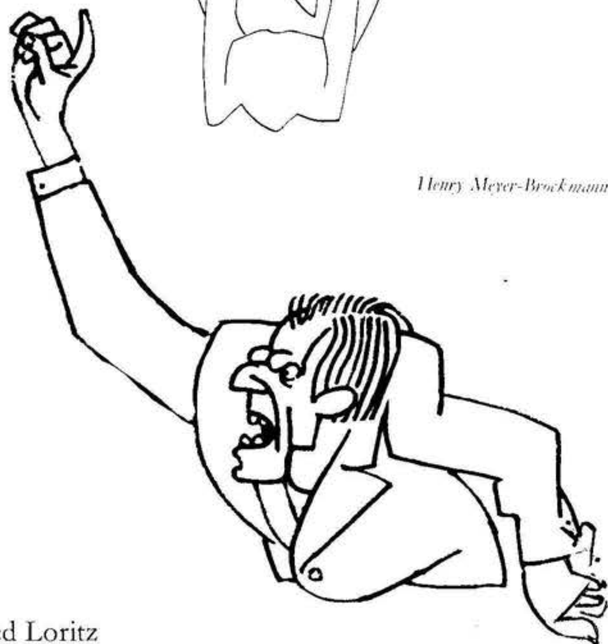
Henry Meyer-Brockmann



Henry Meyer-Brockmann



Mirko Szewczuk



Alfred Loritz

Henry Meyer-Brockmann





Fritz Schäffer

[illegible]

Henry Meyer-Brockmann

La caricatura simbólica

Realizar una caricatura basándose sólo en el aspecto característico de una persona es el primer paso a dar en ese campo del dibujo. Usted puede detenerse ahí, si sus aspiraciones le inclinan hacia la caricatura. Pero puede seguir, arriesgarse más. Entonces viene el siguiente paso: el estudio del individuo en relación a su ambiente. Claro que en ese caso ha de entrar usted en un nivel cultural que no todos podemos alcanzar. Unos conocimientos de psicología y de sociología le ayudarán a encontrar la fórmula... Su inspiración hará el resto; porque es preciso *saber* interpretar las cosas de un modo distinto, en función siempre de cuanto puede influir en el personaje en sí, que es todo aquello que le rodea en los momentos en que el personaje es más *él mismo:* cuando trabaja, en la mayor parte de los casos; y en otros, visto a través de lo que significa para los demás.

Algunos caricaturistas especializados no se limitan a *ver* la personalidad del individuo en



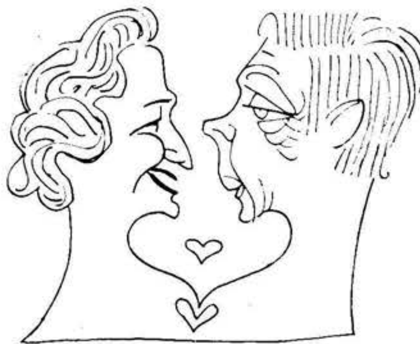
Jean Cocteau



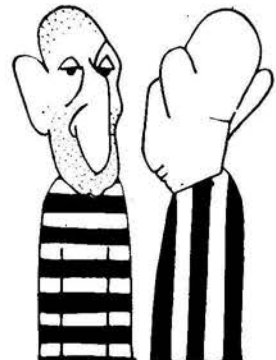
Pablo Casals



Charles Chaplin



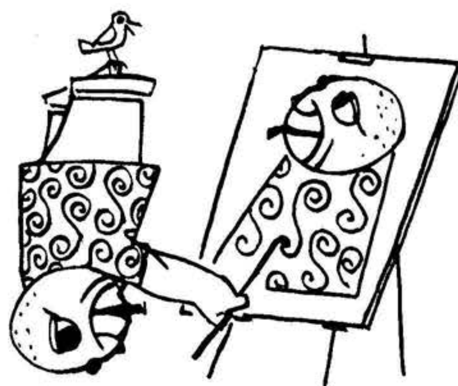
Duque y Duquesa de Windso.



Mohammed Mossadegh



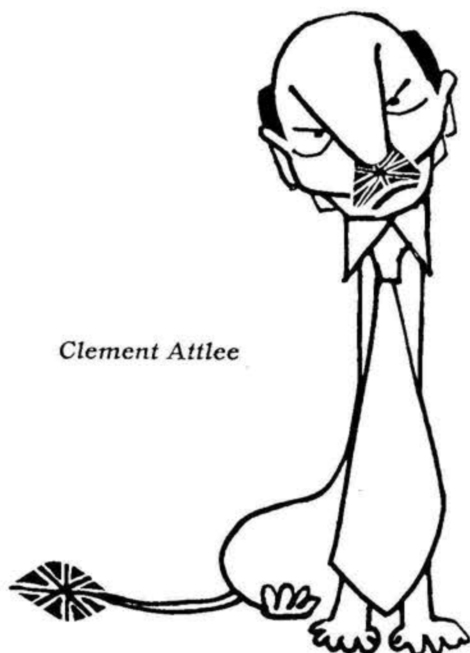
Greta Garbo



Pablo Picasso



Aga Khan



Clement Attlee

sí, para reflejarla en la caricatura del mismo. Van a veces mucho más lejos: el individuo, el personaje importante, tiene un puesto en la sociedad, es algo más que una persona con personalidad propia... Luego esto quiere decir que el caricaturista puede y debe, a veces, *verlo* a través de aquello que significa dentro de su profesión, de su medio social.

Se llega así a una caricatura de estilo simbólico que agrada más cuanto mejor sabe reflejar ese significado, y que halaga más cuanto más ingeniosamente es resuelto. Entonces uno se siente satisfecho si alcanza a *descifrar*, por esa interpretación de dicho significado, la personalidad del modelo caricaturizado.

En estas últimas páginas de la lección puede usted ver algunos ejemplos de caricatura simbólica. Distintos estilos, diferentes personajes, diversas *formas de ver* a esos personajes, mundialmente conocidos todos ellos, vistos por Henry Meyer-Brockmann (caricaturas entresacadas de su libro «Leute von Heute», publicado por la Sanssouci Verlag, de Zürich).

Claro que todo eso se reduce a una sola cosa: caricaturas. Un arte mejor, dentro del arte grande del dibujo... Pero una forma de llegar a merecer la consideración de los demás, de ser *un artista.*

apuntes para una

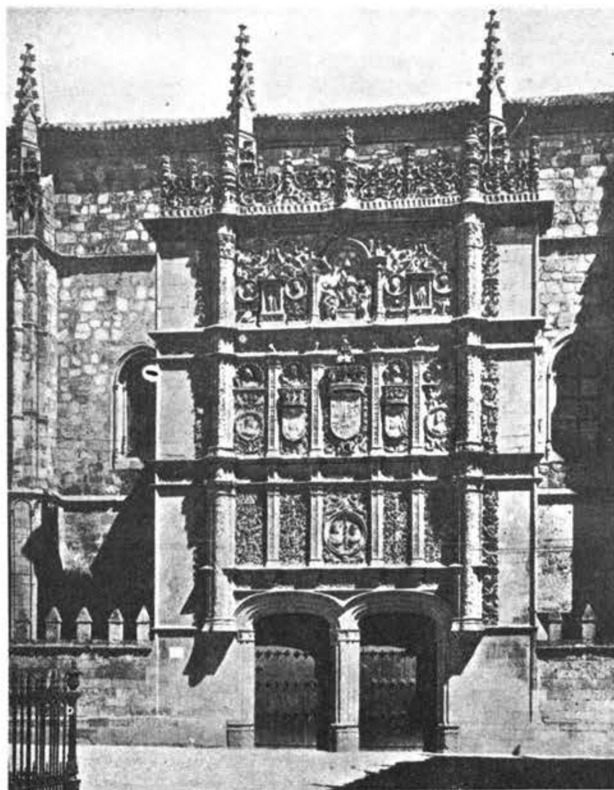
HISTORIA DEL ARTE

5.-El artista del Renacimiento (V)

Para poner punto final al panorama abierto sobre el Renacimiento y sus artistas vamos a resumir aquí algo así como una visión de conjunto.

El Renacimiento se caracteriza por un cambio muy importante en la vida social, política y religiosa del llamado mundo civilizado de entonces. La unidad Estado-Iglesia empieza a perder su monolítica firmeza y muy pronto el poder temporal, laico, reclama sus derechos. También por entonces la propia Iglesia sufre escisiones, que aún perduran, y nacen nuevas interpretaciones de los hechos que forman la historia de la Religión occidental. Y políticamente, ya hemos visto cómo los estados dan importancia a la burguesía, a la economía...

Los pensadores se interesan por las ciencias, y los avances científicos, en todos los campos, atraen la atención de quienes, antaño, se ocupaban de cuestiones religiosas. Sin embargo, el poder religioso tiene todavía suficiente fuerza y acapara las realizaciones artísticas, con cuyos autores lucha, a fin de reducir su individualismo a aceptar el concepto dogmático de las cosas.





Durante el Renacimiento no surge ninguna catedral, ningún templo característico. La arquitectura hay que buscarla en los palacios, los castillos y los hoteles. Los edificios religiosos se inspiran en los módulos desarrollados durante la Edad Media y son más o menos góticos.

Ya hemos visto que el Arte tuvo durante el Renacimiento un fantástico desarrollo, especialmente por lo que se refiere a la Pintura. La galería de grandes pintores es extensísima y la evolución de los estilos más peculiares del período larga y fructífera. Puede decirse — y los ejemplos dados en anteriores comentarios lo demuestran — que la pintura *nace* como tal en esa época y adquiere conciencia de sí misma en dos grandes e importantes estilos propios.

Por un lado, la escuela florentina, detallista, enamorada de la forma y del dibujo, que alcanza su culminación con Miguel Angel y Rafael. Por el otro, la escuela veneciana, más atenta a la luz, más preocupada por la atmósfera... ¡He aquí dos formas de ver en

pintura, de las que parten todas las demás hasta nuestros días!

A medida que los años pasan, los estilos renacentistas evolucionan hacia el clasicismo. Es decir, llegan al perfeccionamiento... Pero ¿existe la perfección en Arte? Bien podemos decir que no; por eso, cuando se dice que un artista se convierte en clásico su arte ha llegado al límite en su evolución. Y el clasicismo es el primer paso — dentro del devenir de las cosas — hacia el amaneramiento. Mal van las cosas cuando los contemporáneos *imitan* el estilo de uno de sus artistas; peor si eso sucede cuando ese artista ya ha dado de sí cuanto podía dar. Entonces el arte se estanca, no avanza, y pronto deja de ser Arte.

Esto ha sucedido y sucede en todas las épocas. También en el Renacimiento. Afortunadamente, siempre aparece una mente revolucionaria, curiosa, que siente la comezón de probar, de ensayar nuevos procedimientos... Pero sólo la debida perspectiva permite comprobar esos avances, mezclados siempre con la obra de quienes ridiculizan al innovador, le atacan y le obliteran muchas veces.

El Renacimiento se convierte en clásico a partir de Miguel Angel, cuyo desaforado amaneramiento embauca a no pocos incautos de la pintura. Muy buen dibujante, con una imaginación portentosa, lleno su espíritu de desorbitadas imágenes, Miguel Angel es un pintor lleno de soberbia, que menosprecia el estilo pictórico de la escuela veneciana. Es un hombre que no olvida su condición de escultor; por eso esculpe con los pinceles... Precisamente en su escultura se adivina ya lo que años más tarde se considerará como *barroco*, un retorcimiento y una ampulosidad en las formas que reflejan una nueva, distinta concepción de las cosas, de la que hablaremos en un próximo comentario.



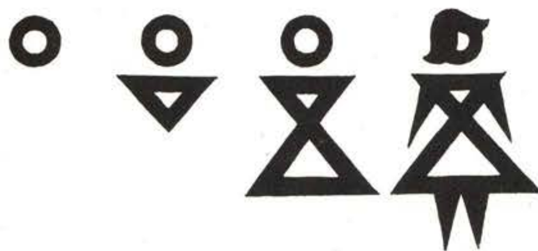
Resumen: El Renacimiento constituye uno de los aspectos de la profunda transformación política, social, intelectual, que resulta del trabajo realizado por el espíritu occidental en el transcurso de la Edad Media y que le permite reencontrar la tradición antigua y extraer de ella los medios para continuar su obra. Se caracteriza por la reaparición de formas artísticas antiguas (columnas, frontones, etc.), principios estéticos antiguos (cuidado en la composición, búsqueda de una belleza ideal fundada sobre la razón), y gustos y temas antiguos (desnudez, mitología pagana), en una sociedad bastante desarrollada y cultivada como para comprender y apreciar el arte de la Antigüedad. El Renacimiento coincide y a veces se combina, en ciertas regiones, con la fantasía del gótico flamígero y en otras partes con la tendencia al *realismo* manifestada en Europa a partir del siglo XIV. La pintura y la escultura, hasta entonces dependientes de la arquitectura, adquieren su independencia. El arte es esencialmente laico y su monumento característico es el palacio.

El Renacimiento surge en Italia y florece particularmente en Florencia en el siglo XV y luego en Roma durante el siglo XVI, donde el estilo alcanza un equilibrio y una sobriedad propias del clasicismo. Pero se extiende fuera de Italia y pasa a Francia y España. En Francia se desarrolla a fines del 1400, alcanzado su clasicismo hacia 1550; pero años después se interrumpe su evolución debido a las guerras de Religión. En España el Renacimiento da lugar a una fórmula propia, conocida como *plateresco*, que a partir de 1550 se transforma en un estilo más frío y clásico, cuyo máximo exponente es Herrera, el realizador del Monasterio de El Escorial.

Debido a que Alemania y la Europa Central no han evolucionado tanto desde el punto de vista político, social e intelectual, el Renacimiento no se abre paso en aquellos países. La Reforma religiosa ocupa con exceso las mentes... y sólo algunos artistas viajeros reciben influencias renacentistas. Centroeuropa estuvo cerrada al Renacimiento.

Documentación: «Sagrada Familia del Roble», de Rafael (Museo del Prado, Madrid), Fachada de la Universidad de Salamanca. *Fotos Mas.* Interior del Monasterio de El Escorial, de Juan de Herrera (El Escorial, Madrid, España).

desarrollos



15

DESARROLLO N.º 1

PRIMERA FASE: Planteamiento de una situación argumental en dos «tiras» para historieta



DESARROLLO N.º 1

SEGUNDA FASE: Pasado a tinta de una historieta resuelta inicialmente a lápiz












AL SALIR EL SOL UN EXTRAÑO SILENCIO DESPIERTA A ARTURO SE ACERCA A LAS ALAMENAS, Y SONRIENDO, SUS GUERREROS LE SEÑALAN UN DESIERTO CAMPAMENTO, POBLADO AYER DE ENEMIGOS


EL REY, SE SIENTA A DESAYUNAR. "ESPERO QUE SABREMOS PRONTO DE VALIENTE" DICE "HABLAD DE LOS ÁNGELES Y SENTIREIS SUS ALAS" RESPONDE ALEGREMENTE UNA VOZ


HAL FOSTER
UN MALTRECHO GUERRERO ESTÁ JUNTO A LA PUERTA. ¡PERO SU AMPLIA SONRISA Y ALEGRES OJOS PERMITEN RECONOCER EN ÉL AL PRÍNCIPE VALIENTE!
SIGUE: EL ÉXODO


PREPAREN EL APARATO DE BUZOS. YO VOY A DESCENDER YO.
MUY BIEN, SEÑOR.
MILTON CANIFF


5-2
LAS BOMBAS FUNCIONAN, ¿QUÉ SUCEDE?
EL SEÑOR FORGE HA BAJADO EN PERSONA
SÍ, SEÑOR... NO TENGO QUE MANDARLE A BUSCAR. EL MAYOR ESTÁ AQUÍ.


SEÑOR FORGE, HABLA CICLÓN..
MAYOR, HE LOCALIZADO EL PROYECTIL RUSO. ESTÁ EN UNA GRIETA.


GWENA SE HA CONVERTIDO EN TABÚ, AL ENTRAR EN CASA DE MIS ESPOSAS. TENDRÁ QUE REGRESAR, Y TÚ..
SÍ. ¿EH?


¡AY!
LO SIENTO, CARL, PERO TODO ES PARA LA BUENA CAUSA.
COPR 1949 KING FEATURES SYNDICATE, Inc.


¡CARL! ¡ERES UN BRUTO! ¡SÍ UN BRUTO!
WILSON McCOY 8-11
WORLD RIGHTS RESERVED













DESARROLLO N.º 2
Análisis de diversos estilos de historietas

LA MUERTE DE McKENNY

por Jesús Blasco

















DESARROLLO N.º 2
Análisis de diversos estilos de historietas

LA MUERTE DE McKENNY

por Jesús Blasco









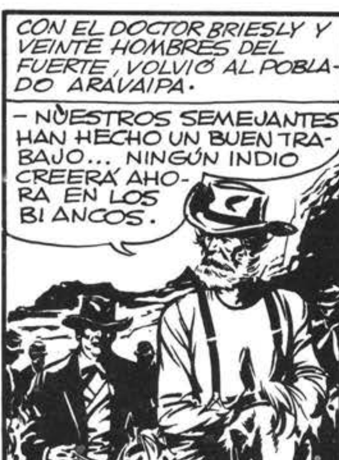




por Jesús Blasco

LA MUERTE DE McKENNY



















DESARROLLO N.º 2
Análisis de diversos estilos de historietas

LA MUERTE DE McKENNY

por Jesús Blasco











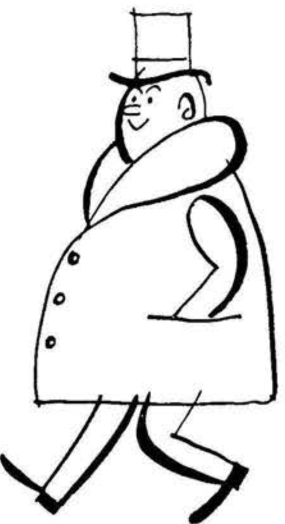
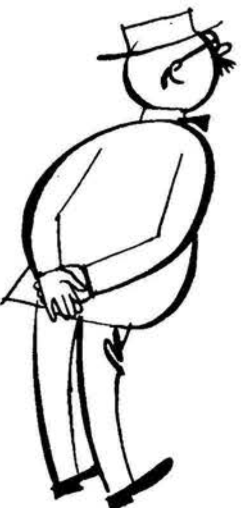




DESARROLLO N.º 2
Análisis de diversos estilos de historietas

DESARROLLO N.º 3
Estudio de la figura cómica en movimiento






DESARROLLO N.º 4
Proceso a seguir para la realización de una caricatura









Este libro
se terminó de imprimir
el día 9 de Abril de 1974